COMMODORE

AMIGA REVUE

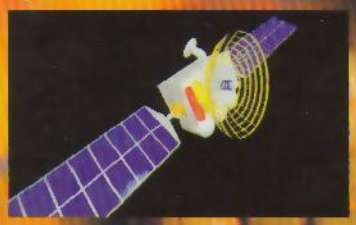
LA CUVÉE CIS 92

VD2001

L'ODYSSÉE EN 16 MILLIONS DE COULEURS

IMAGE

CONSTRUISEZ VOTRE SATELLITE 3D



PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

ISSN 1151 - 5155

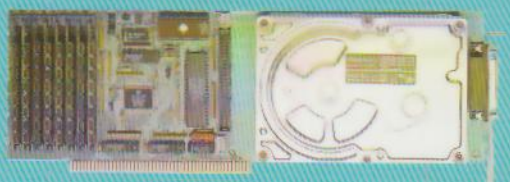
M2483 - 41 - 30,00 F

JANVIER 1992 N° 41

NOUVEAU
GVP SQ88
Disque amovible
88 Mo 20ms interne.
Livré avec une cartouche.
6990Frs

CONFLIT DE GENERATIONS.

Les ordinateurs, même l'Amiga 2000, ne sont pas à l'abri du fossé des générations.



HCD+52Q*-0Ko :
3690 Frs TTC
HCD+52Q*-2Mo :
4590 Frs TTC

GARANTIE 2 ANS CIS

HCD PLUS

Chez GVP, quand on propose les derniers modèles de disques durs, on apporte les nouveautés techniques pour les exploiter à fond.

La HCD+ Serie II gère 7 unités SCSI et peut recevoir 8 Mo de mémoire.

Grâce au D.P.R.C., les données sont transférées directement entre la mémoire et le disque.

Cette conception D.M.A. est une extension logique du système Amiga et favorise le multitâche. Résultat : 5 Mo de taux de tranfert possible !. Largement de quoi exploiter les futures générations de disques.

Contactez votre revendeur CIS-GVP.

* disque dur 52 Mo **Quantum** 11ms, autres modèles disponibles : HCD+105Q, HCD+200Q.

ACISTANCE Technique

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

CIS

Distributeur exclusif GVP pour la France :
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC ● 33600 PESSAC
Tel : (16) 56 363 441 ● Fax : (16) 56 362 846

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. COMBO et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc

SOMMAIRE

NEWS 5
LA COUV' 9
REPORTAGE 10
En quête d'école
REVUE DE PRESSE 16
TEST 18
VD2001
Flow
Opus
PC880B
Audiosculpture
IMAGE 32
INTERVIEW 34
VIDEO 42
3 D 44
DOMOTIQUE 48
CAMERA D'OR 50
BUREAUTIQUE 52
IMAGE CALCULEE 56
INITIATION 60
PROGRAMMATION 62
AMOS, ARexx
MATOS 66
DEMOS 72
DOMPUB 78
EDUCATIFS 82
CLUB AMOS 84
JEUX 86
NEW-AGE 90
3615 COMREV 93
REQUESTER 94
PLA 97
SHOPPING 98
Abonnement, Plans

édito

Bienvenue à tous les nouveaux usagers, tous les veinards qui se sont fait offrir un Amiga pour leurs étrennes.

'92, c'est l'année du WorkBench 2.0. Cette interface machine est plus simple, plus ergonomique, plus maniable. Que tous les possesseurs de 1.3 se rassurent, Monsieur Commodore a confirmé l'arrivée imminente du kit d'upgrade. Il arrive à la rame ?

'92, c'est aussi l'année de la nouvelle gamme Amiga, plus cohérente autour du 2.0. L'Amiga 500 Plus, qui ouvre la marche avec succès, verra sa famille à ses côtés s'agrandir au rythme d'une naissance par trimestre.

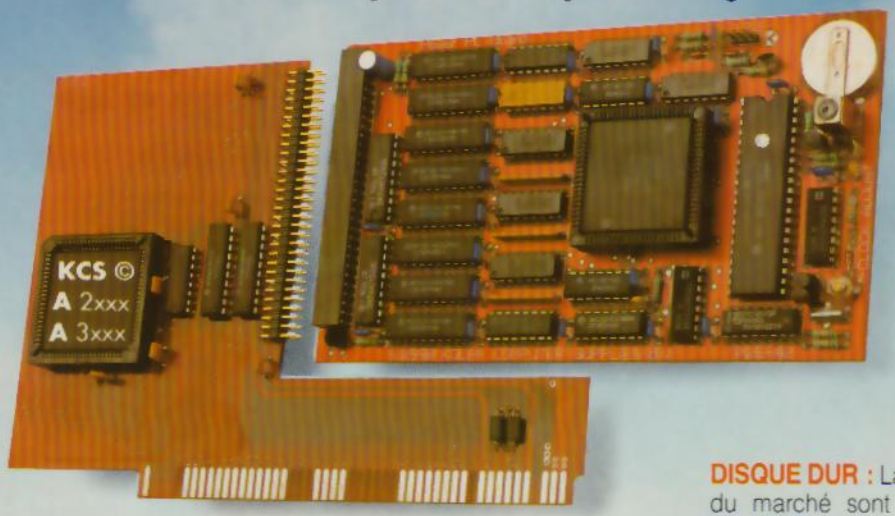
'92, c'est notre volonté de toujours vous faire profiter au maximum de vos Amiga, le jeu étant une activité qui ne nécessite pas forcément beaucoup de place dans votre magazine, nous la réduisons au bénéfice d'une vision plus "pratique" d'autres rubriques. Au désespoir de nous battre à armes égales avec nos 5 pages de jeux contre les 250 pages des nombreuses revues spécialisées (bonne année à nos amis de Joystick, Gen4, MicroNews, Tilt), les tests de jeux seront remplacés par la rubrique que vous connaissez déjà "Prochainement sur vos écrans". Par ces pages, nous serons introduits chez tous les éditeurs, et à même de vous tenir au courant de toutes les phases de développement et de parution de leurs logiciels. Vous serez ainsi informés de l'activité ludique de votre machine.

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L. - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION (1) 42.47.12.16.** - Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **REDACTION (1) 42.46.92.90.** Coordinatrice de la rédaction : Anne Olivelli. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. Accueil/standard : Valérie Ambrosio. Chef de rubrique : Christian Roux. Ont collaboré à ce numéro : Pascal Amiable, Eric Brunet, Romain Canonge, Daniel Dimitrijevic, Laure Ehardy, François Fleuret, François Geugnon, Gropouik, Isabelle Halimi, Marie-Alberic Lejeune, François Lionet, Olivier Manson, Antoine Mussard, Philippe Padoriou, Frédéric Potier, Pascal Rimbault, Jérôme Rouchet, Rémi Sussen, Dariuz Tabet. Couverture : FarraH. Maquette : Alain Sever. **FABRICATION** : Photocomposition, photogravure : LettraPicta, 75010 Paris. Impression : Groupe J. L. **DIFFUSION** : N.M.P.P. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire : en cours. **PUBLICITE (1) 42.47.12.16**, Jean-Yves Primas. **ABONNEMENTS (1) 43.78.92.10 TELECOPIE (1) 47.70.08.21**. Ce numéro a été tiré à 35.000 ex. Amiga est une marque déposée par CBM Commodore Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

LISTE DES ANNONCEURS

ACE	p.86	Essonne Mailing	p.55 et 71	Phase	p.14
Alliance	p.41	EVS	p.51	Phoenix	p.96
Amig	p.61	FBI	p.15	Point Image	p.79
Atelier Numérique	p.96	FreeDistribution	p.25	Power Computing	p.30, 31 et 86
Bab Micro	p.73	infoblog	p.8		
Bus Plus	p.4 et 23	Inter Computing	p.45	Scap	p.20
Com	p.39	Jessico	p.21	S2P	p.27
Cis	2e et 4e de couv	Mad	p.69	Trinology	p.13
Commodore	p.58 et 59	Micro Punch	p.47	Vortex	p.57

La plupart des jeux sont tout d'abord écrits pour l'IBM PC, les adaptations sur AMIGA viennent beaucoup plus tard, et n'ont pas toujours lieu. Pourquoi attendre la version AMIGA, alors que la version PC est déjà en boutique et en général à un prix moindre.



La version A500 PLUS sera disponible courant Déc. 91 et permettra d'utiliser un total de 2MO de Chip RAM

DISQUE DUR : La plupart des disques durs du marché sont supportés par la carte. N'hésitez pas à nous appeler afin de vérifier la présence de votre disque dans la liste.

La KCS POWER PC BOARD ajoute 1Mo de mémoire à votre AMIGA et une horloge en temps réel.

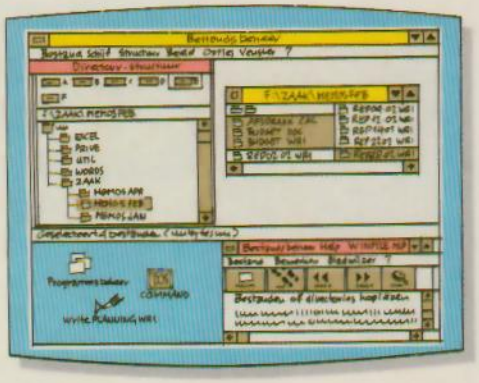
Prix d'une KCS POWER PC BOARD ? _____ Frs.
Prix d'une extension 1Mo + Horloge ? _____ Frs.
Prix du MS DOS 4.0 + GW BASIC ? _____ Frs.

Transformation de votre AMIGA en PC pour simplement _____ Frs.

Pour un prix aussi bas, la KCS POWER PC BOARD transforme votre AMIGA en un vrai IBM PC et ajoute 1Mo de mémoire + une horloge. L'IBM PC le moins cher au monde ?

A partir de maintenant vous pourrez utiliser toute la logithèque professionnelle de l'IBM PC avec votre AMIGA/PC.

VGA : La carte KCS PC POWER BOARD est compatible avec les cartes accélératrices 68030. Lorsque l'on utilise une carte accélératrice avec la carte KCS PC POWER BOARD, la vitesse d'affichage s'accroît de façon spectaculaire !



EGA : Le mode EGA (Enhanced Graphic Adaptator) est maintenant disponible donnant lieu à la totalité de la palette de couleurs. Les 2 modes, EGA et VGA, fonctionnent sur une TV ou sur un moniteur standard, et dans la plupart des cas sans utiliser le mode interlace. Ces 2 modes fonctionnent sur tous les AMIGAs quelle que soit la version du CHIP SET.

Quelques petits plus :

- FLICKER FIXER en mode interlace. Emulation par logiciel.
- VITESSE DE L'HORLOGE : Vous pouvez passer de la vitesse normale (100%) à une allure de 16%. Si certains niveaux de jeu vous semblent trop dur à terminer, cette option vous sera la bienvenue.
- SOURIS : Un nouveau driver de souris permet l'utilisation de la souris AMIGA.
- PAUSE : Une pause peut être effectuée pendant un jeu ou autre, afin de reprendre quand bon vous semblera.

Spécifications techniques :

- Compatibilité excellente.
- 704Ko de mémoire en mode MGA/CGA.
- 640Ko de mémoire en mode EGA/VGA.
- 200Ko de mémoire supplémentaire pour par exemple utiliser un RAMDISK.
- 1Mo de mémoire supplémentaire en mode AMIGA + une horloge en temps réel utilisable dans les deux modes.
- Tous les mises à jour se font par disquette.
- Vitesse d'horloge : 11 mhz.
- Vidéo / Lecteur] Plus rapide que la plupart des AT/386.
- Installée en quelques secondes, elle n'invalide pas la garantie. Il suffit de quelques secondes pour que votre AMIGA se comporte en IBM PC.

PRIX : KCS POWER PC BOARD avec MS-DOS 4.01/GW-Basic-Shell-Phoenix/DOS-Help/1 MO de mémoire sur la carte et horloge dans les deux modes.

TOUT CELA POUR :
2750 F. (A2000, A3000)
2200 F. (A 500)
2200 F. (A500 PLUS)

Vous désirez seulement la carte : ..... **2450 F.** (A2000, A3000)
..... **1900 F.** (A500)
..... **1900 F.** (A500 PLUS)

Disponible chez votre revendeur
(s'il ne l'a pas, demandez-lui pourquoi il ne l'a pas en stock) ...
Ou bien directement chez BUS PLUS.

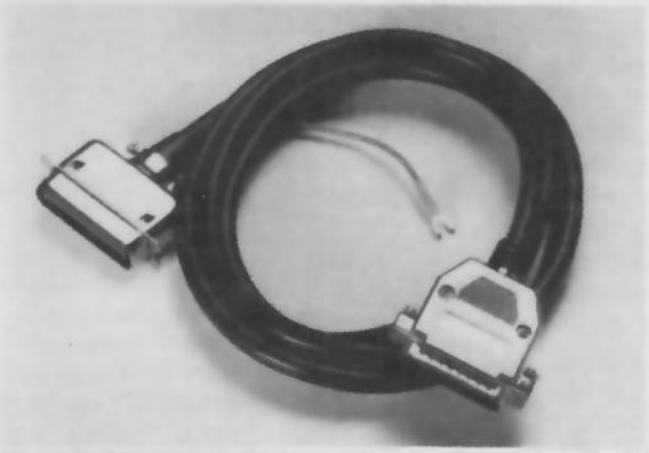
41, rue Barrault — 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 • Fax : (1) 45 88 63 82

(en vente par correspondance uniquement)

NEWS

DES CABLES QUI RELIENT LES HOMMES

Pour répondre aux besoins de réseaux aux multiples ramifications ou au particulier qui désire éloigner son imprimante du poste de travail, la société Lindy propose des câbles centronics allant de 7,5 m à 70 m de longueur. En outre, chaque produit possède son propre numéro de série prouvant que ce dernier a subi une série de tests rigoureux.



UNE MAISON POUR A500

Le Stand AVA, présenté à Londres (voir p.12), transforme votre A500 ou A500 Plus en véritable station de travail. Ce boîtier couleur sable s'adapte sur l'unité centrale sans avoir à ouvrir cette dernière. Elle sert également de support au moniteur. Elle peut intégrer l'alimentation, et un emplacement pour un lecteur externe est prévu au dessus du lecteur interne de l'UC. Les 2 ports souris ont été reportés sur le côté droit du boîtier.
Prix communiqué : moins de 700 F.
Importé par Bus+.

EMULATEUR

Du nouveau dans l'émulation, avec ce tout dernier produit de GVP. Cet émulateur PC AT pour HD 500 intègre un 80286 à 16 Mhz, et un support est prévu pour le coprocesseur arithmétique 80287.
Importateur : CIS.
Prix communiqué : moins de 3500 F.

NEWS

MULTISTART II

Avis aux possesseurs de kickstart 2.0, vous pourrez grâce à Multistart II revenir rapidement et sans difficulté en Workbench 1.3. Aucun interrupteur, il suffit de presser simultanément les habituelles touches de reset [Control/ Amiga Amiga] pendant 3 secondes pour rebooter en 1.3.

SECURE KEY

Halte aux indiscrets qui tripatouillent votre machine pendant votre absence ! Voici une carte de sécurité qui vous réserve l'exclusivité du droit d'accès à votre titine. Avec Secure Key dans son ventre, l'Amiga se bloque à l'allumage, et refuse toute collaboration jusqu'à l'entrée d'un code personnel. Le mot de passe peut-être composé de 6 à 256 chiffres ou caractères.

MEGACHIP 2000

Cette carte pour A500 et A2000 vous offre 2 Mo de RAM vidéo, quelque soit le WorkBench utilisé (1.2, 1.3, ou 2.0). Elle est entièrement autoconfigurable, et ne ralenti pas la machine ("Zero Wait Time"). Elle est compatible avec l'ensemble des logiciels et cartes accélératrices de l'Amiga.

Les trois produits ci-dessus sont diffusés par Intercomputing, vous les trouverez chez votre distributeur habituel.

ALLO SERVICE

Pour toutes les questions que vous pouvez vous poser sur Action Replay 3, une permanence téléphonique est à votre disposition le mercredi de 18 h 30 à 19 h 30. **Softone Compagnie, installée à Béthune, vous répondra au 21 68 99 99.**

AMAX II

Enfin disponible en France, Amax II vous ouvre les horizons du monde Mac. Il permet la lecture, l'écriture, et le formatage de disquettes gérées par un lecteur Mac externe. Sont inclues des Rom 128 Ko. Distribué par Clavius.
Prix communiqué : moins de 3000 F.

FLASH

Compusearch, le salon de l'emploi informatique, se tiendra les 10 et 11 janvier au Palais des Congrès, Porte Maillot.

3ème édition du festival Génération Vidéo, offrant un panorama de la création vidéo en Europe, du 16 au 19 janvier à La Rochelle, Carré Amelot.

Sortie du n°3 de Commodore Magazine. Au sommaire, des reportages (Groupe Medi-Assurances, Hertz, l'Amiga et Delta 7 au services des handicapés), des brèves, des applications professionnelles (Immobilier, Education, Industrie). Le n°4 devrait paraître mi-janvier.

Stage d'infograhie 3D du 20 au 31 janvier 92, organisé par Le 3ème Oeil, au Carré Amelot, La Rochelle. Renseignements au (16) 46 41 45 62.

Amateurs de PAO, un salon PAO vous attend Porte de Versailles, du 22 au 24 janvier.

Stage Amiga et Vidéo, du 02 au 06 Mars à Cahors, proposé par les Films du Genièvre. Prix communiqués : 2 500 F (particuliers), 3 500 F (entreprises). Inscriptions au (16) 65 37 00 71.

Création d'une section Française de Phenomena, dirigée par Antoine Mussart, l'un de nos envoyés spéciaux au pays des démos, dont l'ambition est d'atteindre le niveau du célèbre Team Suédois. Bonne chance à tous !

Stage d'infographie, 2D, 3D, Multimédia (AmigaVision), du 02/03/92 au 13/03/92, renseignements et inscriptions au 16 (1) 40 50 74 25.

Pour se faire plaisir et rêver des tropiques, rendez-vous au Salon Mondial du Tourisme et des Voyages au Parc des Expositions (Porte de Versailles), du 18 au 25 Mars.

FLASH

NEWS

PROWRITE 3.2

New Horizons Software s'est évertué à simplifier le mode de programmation des macro-commandes, à créer un module de sauvegarde automatique des documents en cours, et à améliorer les options d'import/export de documents. Il est ainsi possible d'insérer directement sur un document un fichier texte, ou encore d'exporter des fichiers au format Professional Page. Signalons qu'une image qui aura été réduite puis à nouveau agrandie gardera toute sa finesse initiale. Le dictionnaire orthographique est maintenant accessible en contenu, et dispose d'une option pour les dictionnaires étrangers. CIS a intégré un dictionnaire français. Côté impression, vous n'aurez plus besoin du add-on Postscript ; toutes les fonctions de Prowrite (fontes, styles, couleurs) sont reconnues directement par le programme en impression Postscript. Enfin, si vous avez une imprimante couleur, vous serez étonné par le nouvel algorithme d'impression. Importé par CIS.

IL EST LA !

Eh oui, l'année commence en beauté avec la disponibilité du DCTV, dont nous vous avions déjà touché quelques mots dans les pages consacrées à Cologne le mois dernier. La machine infernale ne devrait pas tarder à arriver à nos bureaux pour un prochain banc d'essai. Le package complet se compose du DCTV et de ses trois logiciels de digitalisation, de conversion, et de dessin.
Prix communiqué : moins de 5 500 F.
Importé par CIS.

DES SOURIS ET DES FORMES

La souris est devenue un ou-til de com-munication indispensable entre l'homme et l'ordinateur. Malgré cet état de dépendance, l'utilisateur ne semble attacher aucune importance à l'esthétisme et au confort d'utilisation offerts par leur compagne. Récompensée par un jury de design industriel pour sa silhouette toute en rondeurs, la Beetle Mouse égaiera les longues heures passées à ses côtés. Ces charmantes créatures sont distribuées en France par Micro Source.

FRANCISATION

Quarterback 4.3 est désormais disponible en version française, de même que son collègue Quarterback Tools, version 1.5.
Importé par CIS.

TILT D'OR 91

Comme chaque année, notre confrère Tilt vient de décerner ses Tilts D'or. Aux côtés de logiciels tournant sur de gros PC, l'Amiga a brillamment tiré son épingle du jeu. Jugez en plutôt :

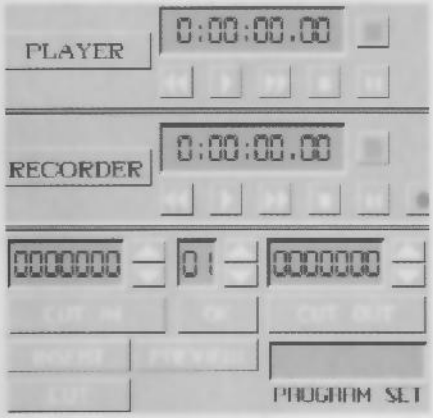
Meilleur jeu d'aventure	:	Croisière pour un cadavre (Delphine).
Meilleure animation	:	Another World (Delphine).
Meilleur jeu d'action	:	Magic Pockets (Renegade/ Mindscape).
Meilleur outil de création	:	3D Construction Kit (Domark).

A noter également le prix de la meilleure simulation sportive qui revient à Vroom (Lankhor), produit que nous sommes impatients de découvrir sur notre machine.
Prochain rendez-vous, les 4 d'Or décernés par notre confrère Génération 4 vers la fin du mois de mars.

NEWS

VIDEO ET AMIGA

En avant-première, voici une préversion d'un banc de montage développé sur Amiga, qui devrait voir le jour en tout début d'année. Prévu à l'origine pour A500 et A500 Plus, il ne nécessite pas d'extension mémoire pour fonctionner. Il permet de piloter des magnétoscopes et des camescopes, et de monter sans time code des séquences images à la



trame près. Une disquette sera fournie par type de magnétoscope, la première est dédiée à la gamme Panasonic. La version définitive intègre un titreur, vous pourrez ainsi monter et titrer simultanément sur le même ordinateur. De plus, il est également possible de gérer le son, et de le monter de la même manière que l'image. Suite logique, ce banc de montage sera porté dans les mois à venir sur d'autres machines, à commencer par le PC.
Contructeur : SATV.
Prix communiqué : environ 2000 F.

MY NAME IS BASC

The Basic Alternative Scroller, alias the BASC, vous permet de réaliser des scrolling horizontaux et verticaux, dont la vitesse de défilement est paramétrable. Une dizaine de fontes antialisées sont fournies.
Importateur : Avancée.
Prix communiqué : moins de 700 F.

A500 PLUS

Vous avez été nombreux à nous envoyer vos tests de logiciels compatibles ou non sur cette machine. Certains ont noté dans la liste du mois dernier des jeux cités 2 fois dans la même catégorie (Pick'n'Pile, Awesome...), certains figurent dans les 2 listes (Air Sea Supremacy), d'autres sont inscrits comme non-compatibles alors qu'ils le sont (Maupiti Island). Cette liste datant du 14/11/91, certaines modifications y ont été apportées depuis.
Pourquoi tant de divergences, de ça tourne/ça tourne pas ? Explications détaillées et update de la liste le mois prochain.

CDTV

Encore 2 nouveaux titres pour agrémenter votre ludothèque. XenonII et Falcon Collection vous ferons passer d'inoubliables moments au coin du feu sur votre boîte noire préférée.
Disponibles chez Bus+.

GST GOLD ASF

Successeur du Gold AS, récemment nommé meilleur périphérique infographique de l'année 91 (voir p.50), cette nouvelle version du genlock Secam est désormais compatible Y-C, voilà de quoi ouvrir d'autres horizons aux utilisateurs inconditionnels de notre bon vieux standard français. La façade du Gold ASF s'orne maintenant de potentiomètres supplémentaires, permettant de régler la lumière, le contraste, et la couleur de l'entrée vidéo. Un fader offre également la possibilité de gérer la transition entre l'image vidéo et celle de l'Amiga.
Constructeur : SATV.
Prix communiqué : moins de 4 500 F.

FAX

Bye bye Jean-Loup (Renault), bye bye Mathieu (Brisou), qui ont décidé de quitter la presse informatique ludique (Tilt) pour vaquer à des occupations plus personnelles. Spéciale bonne année à tous les deux.

AOC International (Taïwan), constructeur de moniteurs, s'implante en France, près de Versailles. La direction a été confiée à M.Jacques Paris.

Jean-Bernard Brinon vient d'être nommé Directeur Régional de Quantum. Il sera désormais responsable du sud de l'Europe (France, Espagne, Portugal, Italie, et Afrique du Nord).

3614 Commodore, pour tout savoir sur les logiciels A500, A500 Plus, mise à jour permanente, tous les produits Commodore.

Encore une société Taïwanaise qui s'intéresse de près à notre beau pays. Prisco (Pacific Rim International Service Corporation) propose toute une gamme de services, de l'étude marketing jusqu'à la publication des pubs ou catalogues, en passant par les plannings de ventes et le copywriting.

Création d'un serveur vocal, sur l'initiative de la société Ferma et du Club Microtel Gagny, permettant de consulter les activités du club, les films et spectacles de la ville. Téléphone : 16 (1) 43 81 26 77.

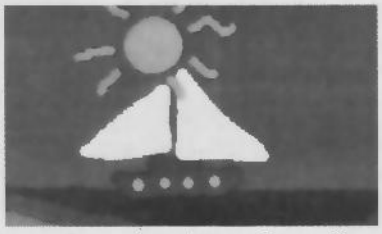
Quelques chiffres communiqués par Star Informatic : 220 millions de francs de chiffre d'affaire pour le premier semestre 91. Objectif de l'année 91 : 500 Millions de francs.

Nouveau partenaire autrichien pour Quantum. Actebis Autriche, géré par M. Robert Windisch, commercialise depuis le 1er décembre toute la gamme ProDrive Serie.

FAX

NEWS

DELTA 7



L'Amiga au service des handicapés, cela vous est déjà familier, puisqu'un dossier était consacré à ce thème il y a environ un an. Lors d'une conférence de presse à Infomart le 5 décembre dernier, la société Delta7 et l'Association Avantage ont tenu à présenter leurs développements autour de l'Amiga, permettant à une personne physiquement déficiente de communiquer, de maîtriser son environnement, et de s'épanouir par une créativité retrouvée.

Ainsi, Emmanuel et sa maman ont eu la gentillesse de nous parler de l'apport de l'informatique au quotidien. Emmanuel a 6 ans, il suit un cursus scolaire normal, il dispose d'un A500 à la maison et un à l'école, tous ses devoirs sont portés sur la machine. Comme tous les enfants, il adore jouer ("Emmanuel fait du foot, du golf, du tennis..."). "Il passe en moyenne 8 heures par jour sur l'ordinateur, et parfois il me donne des cours...", rajoute sa mère.

Avant d'arriver à cette solution, il a fallu surmonter plusieurs difficultés : trouver une machine adaptée, une interface assez sensible, des logiciels à l'ergonomie particulière, se former sur la machine, tout en limitant le coût. Cette mère a lancé un défi : Emmanuel suivra toute sa scolarité à un rythme normal. M.R.Dufour, service technique Commodore France, est très humainement intervenu, et a relevé ce défi.

Logiciels CIS

Deluxe paint IV	990F
Upgrade DP3->DP4	500F
DP1-2->DP4	600F
Broadcast titler	2950F
Upgrade anglais->français	490F
Elan performer 2	990F
Scala	2950F
Digiview mediastation	1995F
P.A.O	
Page setter	990F
Page set2+ fonts	1390F
ProPage 2.1 (ProDraw 2.0 offert)	2990F
SON	
Digital sound st	990F
Utilities	
Quaterback 4 VF	490F
Quater Tools VF	690F
DOS 2 DOS	390F
MAC 2 DOS	990F

La garantie CIS, c'est la garantie des upgrades et du suivi technique des logiciels.

D.C.T.V 5 490 F

BONNE ANNEE

A500PLUS + Ecran Hires productivity 6490 F

NEW COMBO GVP 333 12 990 F CIS

A500 PLUS 2990F +pack jeux 3290 F

Pieces détachées

Lecteur A2000	650F
Clavier A2000	990F
Lecteur A500	499F
Alim. A500	680F
Clavier A500	410F
Agnus(1Mo chip)	520F
Kickstart1.3	199F

Ram A3000 Static column 4Mo	2 690F
Ram A590 512K	250F
Ram A2088 2Mo	890F
SYQUEST dur externe + cart. 40 Mo	4990 F
cart. sup.	580F
80 Mo	5990 F
cart. sup.	950F

les logiciels de jeux et les acessoires sont disponibles sur demande. N'hésitez pas à nous consulter. Vous bénéficierez d'une remise de 10% pour l'achat de 3 logiciels.

Disquettes les 10 35F

Amiga 500 et 500 +

GVP HD 52 Mo/2 Mo	4 990
Ext 1 Mo chip	750
Ext. 512 Ko + Horloge	290
Lecteur 3.5 externe	550
Lect. 3.5 ext+blitz et ant.click	710
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip	990
Promo : ext. 512Ko + drive	800

A2000	5 290 F
A2000 + ecran	6 990 F
GVP HCD+ 105/2 Mo	5 990 F
Combo 322 -2 Mo	7 990 F
Carte 2 Mo ext. 8 Mo	1 290 F
A3000 educ	22 990 F
A3000 Unix	23 500 F
68040 PPS- A3000	14 900 F

Carte ARCHOS

Avideo12 bits	2490 F
Avideo 24 bits	4490 F
TVpaint	2360 F
Real 3D 990F	Pro 4400 F

INFOLOGIC

205,rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Frais de port (nous consulter) Contre - remboursement a partir de 1000 F

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

INTERFACES :

- Joymouse remplace la souris par un joystick ou 5 contacteurs.
- Bouris offre un mode de désignation à un seul contacteur.
- Amiga morse propose 1 ou 2 contacteurs pour la communication morse (trait-point).
- L'Ecrivoir affiche un clavier à l'écran.

LOGICIELS :

- Colorimage est un logiciel de dessin pour enfants.
- Mainate est un système auteur associant le son à l'image, il s'adresse aux enfants présentant des troubles de langage.
- Créativa est un système auteur éducatif, créé pour aider le personnel soignant à composer ses propres exercices pédagogiques.
- Scribe est un système auteur de communication écrite.

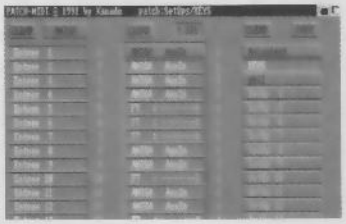
APPLICATIONS :

- Télé-Alarme met fin à l'isolement des personnes âgées.
- Les Logis Delta7 sont des sas de réinsertion après hospitalisation.
- Les Catamarans Delta7 permettent l'insertion par le sport nautique.
- Les Foyers Delta7 accueillent les enfants temporairement séparés de leurs parents.
- Delta7 Surdité est un équipement HF destiné aux enfants sourds.
- Le Hameau d'Apprentissage Delta7 apporte une aide aux jeunes chômeurs en milieu rural.
- Relais Delta7 soutient les enfants séparés de leurs parents incarcérés.
- Deltambule permet aux paraplégiques de se tenir debout et de se déplacer grâce à la stimulation électrique.

EN DEVELOPPEMENT :

- Chauve-Souris est composé d'un capteur à ultra-son, permettant de piloter l'ordinateur par les mouvements de la tête.
- Delta Vision est un capteur oculaire pouvant émettre une commande par le mouvement des yeux.
- Carb'Amiga intègre 3 modules d'écriture, de dessin et de musique pour les polyhandicapés à faible niveau de communication.

MIDI



La société Xanadu (encore eux, cf l'ADC16), annonce la disponibilité de leur patch MIDI 16 Entrées / 16 Sorties (dont une entrée auxiliaire), maintenant sur Amiga. Vous aviez pu voir les prémices de fabrication de l'engin il y a plus d'un an, ainsi que les premiers balbutiements du logiciel. C'est chose faite, les musiciens sur Amiga trouveront là un élément clé de leur studio MIDI. Ce produit présente un double intérêt : un seul boîtier, monté en rack 19 pouces, vous permet de centraliser les connections de tous vos synthétiseurs et instruments MIDI, en évitant les MIDI Thru ; vous pouvez de plus gérer entièrement par logiciel les configurations de tous vos morceaux, sans débrancher un seul câble. Prix communiqué : moins de 5000 F.

GRIOT MEDITATION

La carte postale d'Umaro a été numérisée en IFF 18 bits, avec un scanner couleur JX-100, pour être traitée ensuite en 24 bits sur une carte Harlequin avec TV-Paint. Puis elle a été tirée sur imprimante à sublimation thermique Mitsubishi à l'Atelier Numérique.

LA PETITE HISTOIRE

Pour situer concrètement le pays, il faut savoir que la Guinée-Bissau est l'un des états africains les plus pauvres (environ le dixième au niveau mondial, triste record !). C'est un pays "difficile" où le tourisme n'existe pratiquement pas (neuf personnes dans le Boeing 727 d'EAS au départ de Paris !!!). Si l'on ra-

joute à tout cela une démographie galopante et un climat tropical qui favorise toutes les maladies (certaines sont bénignes à nos yeux, là-bas, elles peuvent être mortelles), on comprend aisément l'urgence de l'aide internationale. C'est là que rentrent en action Louise et Richard Gagnon du CECI CANADA (Centre d'Etude et de Coopération Internationale), ayant un mandat de deux ans pour la santé publique. Chaque coopérant, dans quelque mission que ce soit (ethno-musicologie, foresterie...), gère le ou les moyens d'interventions. Pour la santé publique, plus qu'aucune autre mission, tous les moyens de sensibiliser la population sont bons (publication papier : UN an pour sortir un fascicule de 10 pages ; messages radio : quand elle émet...!). L'avangardisme de Louise et Richard les a poussés à trouver de nouveaux moyens d'investigations. Pour les trois

L'image de couverture, réalisée par Farrah, représente le musicien ou "griot" Umaro Jebate, LE plus grand balafoniste de Guinée Bissau, témoin visuel de l'échange culturel image/son France-Bissau, réunis par un lien commun : l'Amiga.

raisons habituelles, prix / convivialité / versatilité, l'Amiga a été choisi pour réaliser des images fixes et animées, représentatives de scènes infilmables en vidéo. Par exemple, filmer un moustique transmetteur du paludisme, c'est très dur vu la taille, le faire aller où l'on veut c'est impensable ! DPaint rend tout cela possible. Le pouvoir de l'image animée prend tout à coup une gigantesque dimension, plus de frontières ethniques ou linguistiques. Une petite "anim" vaut mieux qu'un long discours. Une fois la bande vidéo réalisée, nos chers coopérants munis d'un Combo (et d'un robuste 4*4), parcourent la Guinée-Bissau de "Tabanca en Tabanca", assistés par le chef et le griot (musicien) de chaque village, pour éveiller chez tous la nécessité de certaines règles d'hygiène, permettant d'éviter certaines maladies.

Farrah a donc été envoyée là-bas 16 jours, suite au S.O.S. des coopérants, pour une remise en bon état de leur station-vidéo Atelier Numérique / Amiga (68030, genlock, Digi-View, D-Paint ...), suivie d'une formation graphique 2D à 4 Guinéens. (L'Amiga est résistant, mais quand même, vu le nombre de coupures de courant, la qualité même de l'électricité, quand il y en a..., la chaleur, on le pardonne...). La coopération n'est pas de l'assistanat, mais au contraire, donne les moyens (technique, savoir faire ...), aux Guinaux-Bisséïns en l'occurence, de se "prendre en charge". Eux seuls intègrent réellement les différences ethniques, les tabous de certaines peuplades... Eux seuls sont capables de traduire le message pour que toutes les tribus comprennent vraiment et se mobilisent (le SIDA par exemple, prend des proportions infernales en Afrique !).
Opération plus que réussie, puisque 6 mois plus tard, les nouveaux coopérants rappellent Farrah, afin de poursuivre la formation (1 mois pour D-Paint 4), et assurer le suivi du travail de leurs prédécesseurs.

Le rythme africain est plus qu'agréable, et comme dans tous les pays très pauvres, les gens sonts adorables et très lucides malgré le "décalage". Perdre du temps ne veut rien dire là-bas !
Les Africains savent parfaitement que les occidentaux disent d'eux qu'ils ne travaillent qu'à moitié, mais eux, disent de nous que nous ne vivons qu'à moitié... Griot MEDITATION...

Le professeur Henri Hogbé-Nlend, le premier et le seul Africain qui soit titulaire d'une chaire scientifique en France sans avoir la nationalité française, disait lors d'une interview pour le magazine "Jeune Afrique Economie" de mars 1991 : "Nous estimons que, justement parce que nous sommes sous-développés, nous devons acquérir les technologies de pointe et ne pas se contenter de structures bas de gamme..." Gourou Méditation...

Si vous voulez mieux connaître les musiques et images de FarraH Diod of Antifogs, un seul numéro : 43 57 46 57 (fax 48 05 75 53).

EN QUET

REPORTAGE

Amiga Revue : Jean-Pierre Brassart vous êtes le directeur de cette école, un peu d'historique...

Jean-Pierre Brassart : Ce cours légalement ouvert le 4 Juillet 1949, fondé par mon père René Brassart, était spécialisé à ses débuts dans la formation de peintres-décorateurs et peintres en lettres. Il a été transformé en école autorisée par l'Education Nationale.
En 1955, nous avons créé une section de dessinateurs-créateurs en publicité. De 1956 à 1975, les deux options fonctionnaient parallèlement. La demande des professionnels se faisant plus rare, nous avons supprimé le cours de peintres-décorateurs en donnant l'avantage aux dessinateurs en publicité qui bénéficiaient dans ces années d'un essor important sur le plan économique. Les demandes d'inscriptions et les offres d'emplois se faisant de plus en plus nombreuses, nous avons choisi de nous consacrer entièrement à cette option.
En 1986, nous avons apporté dans notre enseignement d'un supplément de formation dans le domaine de l'infographie (D.A.O, Dessin Assisté par Ordinateur) et en 1990 de la P.A.O (Publication Assistée par Ordinateur). L'ensemble de notre matériel informatique comporte actuellement : 15 ordinateurs Amiga, une imprimante à jet d'encre Canon, 4 MacIntosh et une imprimante laser.
Cette école technique, privée, mixte, offre aux jeunes la possibilité d'effectuer une formation de 3 ans en graphisme, illustration publicitaire, infographie et P.A.O. Le domaine de la publicité est vaste et n'est jamais fermé. Le changement perpétuel en fonction des modes est signe de vitalité et demande à être suivi et amélioré. Cependant, les bases demeurent immuables, même si les techniques changent, le fondement reste classique.
Une école se doit de respecter ces bases, de les enseigner et d'évoluer avec la modernité des procédés en tenant compte des exigences des employeurs.
En 42 ans, 4000 élèves environ ont suivi une formation dans notre établissement.

AR : Pourquoi le choix des ordinateurs s'est-il d'abord porté sur l'Amiga ?

Dans la série "reportages sur les utilisateurs d'Amiga", nous sommes ce mois-ci à Tours, dans une école d'arts graphiques. Son directeur a choisi d'apporter aux élèves un "plus" à leur formation de futurs graphistes-illustrateurs, celle de l'infographie.

JPB : Nous avons consulté une dizaine de marques, et nous avons même été contactés par Quantel qui voulait nous vendre une PaintBox. C'était déraisonnable au niveau du coût pour une école. Sachant que nous formons 10 élèves en même temps et qu'il y en a 150, nous ne pouvions pas nous restreindre à un seul poste, d'autre part nous n'étions pas persuadés de la prise en main rapide des outils qui nous ont été proposés, ils nécessitaient quand même une connaissance de l'informatique, ce que n'ont pas obligatoirement nos élèves. A cette époque l'Amiga répondait à nos exigences, un faible coût du matériel pour la qualité des images obtenues, une prise en main rapide, les élèves sont opérationnels au bout de deux jours.

AR : Quel est le temps vous consacrez à la formation des élèves en infographie ?

JPB : C'est très court par rapport au cycle de formation général, 3 semaines pendant 3 ans ce qui revient à une semaine par année, du moins sur l'Amiga. En troisième année les élèves ont accès aux ordinateurs Macintosh à tout moment. Ici l'ordinateur est un outil supplémentaire que les élèves se doivent de maîtriser au même titre qu'un pinceau. Il ne donnera jamais le talent à un dessinateur, par contre il permet d'exécuter rapidement des roughs (ou projets dans le jargon de la pub). On peut proposer une trentaine de logos avec toutes les déclinaisons à la fin d'une journée. C'est un outil de création moins traumatisant que le stress de la page blanche, l'erreur est facilement réparable.

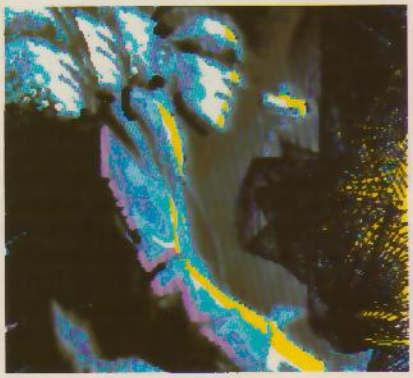
AR : Quels logiciels utilisez-vous ?

JPB : Sur Amiga nous n'utilisons que Deluxe Paint et DigiView pour la digitalisation. La digitalisation apporte un "plus" au niveau de la créativité par la transposition d'une image et son intégration dans une composition. Je trouve que transformer une photo en illustration a quelque chose d'intéressant du point de vue créatif. Les élèves sont forcés de réagir face à un document créé par quelqu'un d'autre pour apporter leur propre créativité et leur style. Nous ne faisons pas cas de la résolution des écrans car pour des roughs cela n'a guère d'importance, de plus les dessins sont repris par la suite de manière traditionnelle lors de leur éxécution.

AR : Depuis 1990, vous avez augmenté votre parc informatique par l'adjonction de plusieurs Macintosh, y a-t-il une raison à cela et pourquoi ne pas avoir préféré gonfler les Amiga ?

JPB : Cela vient d'une recherche dans la complémentarité au niveau de la formation, en effet les agences sont essentiellement équipées de Macintosh certaines n'ont même jamais entendu parler d'Amiga. C'est aussi l'outil d'excellence pour les applications de P.A.O.

AR : Pourtant sur Amiga il existe de très bons logiciels de mise en page ?



Une image digitalisée puis retouchée avec Deluxe Paint en basse résolution après seulement quelques heures de formation...

E D'ECOLE

JPB : Oui, mais le standard utilisé par les flasheurs est celui du Mac et si vous devez expliquer aux élèves qu'il faut convertir les fichiers par une alchimie informatique, ça n'ira pas. Nous ne sommes, ni ne voulons devenir des informaticiens. Il y a aussi une crédibilté vis à vis des futurs employeurs que se doivent de posséder les élèves en maîtrisant les mêmes outils qu'eux.

Un rough, toujours avec Deluxe Paint à main-levée et à la souris. On appréciera le côté "effet marqueur" avec lequel sont passées les couleurs.

AR : Vous qui êtes des professionnels de la publicité et qui êtes en contact avec le marché de ce secteur, quelle est l'image de marque de l'Amiga dans les agences.

JPB : En général, les agences qui viennent ici pour juger du niveau des élèves pensent que l'Amiga est un outil intéressant au regard de leur travail. Comme je disais, la majorité ne connaît même pas l'existence de la machine. Les professionnels ont un peu peur du côté "jouet" qu'elle représente, sa réputation s'étant surtout faite dans le domaine du jeu. J'ai même entendu une personne se l'interdire dans sa société de peur que les employés ne se procurent des jeux pour s'amuser pendant les heures de travail. Contrairement à ça le Mac bénéficie d'une autre image véhiculée par le sérieux et le professionnalisme.

AR : En ce qui concerne l'assistance des clients auprès des revendeurs et de Commodore, avez-vous noté de réelles différences par rapport à ce que vous connaissez ailleurs ?

JPB : L'école est à l'origine de la vente d'environ 80 Amiga par le biais de contacts divers. 500 élèves ont eu une formation sur cette machine, nous sommes également agréés pour former des employés dans le cadre de la formation continue, plusieurs sociétés sont venues dans cette optique et ont été initiées à l'Amiga. Malgré cela, Commodore France a toujours fait la sourde oreille lorsque nous avons eu des besoins, jamais de réponse. Pourtant lors de mon passage dans un salon parisien, j'ai vu à ma grande surprise des images de l'école Brassart défiler sous forme de slide-show sur le stand Commodore. C'est ainsi que j'ai su que mes courriers et disquettes étaient bien arrivés à destination.
En ce qui concerne les revendeurs je les classe en deux catégories : il y a ceux qui cherchent à vendre à tout prix sans aucun suivi commercial puis qui disparaissent dans la nature, et ceux qui vendent mais sont prêts à aider, conseiller, dépanner quelque soit l'urgence, mais ils sont quand même assez rares. Sur Mac le SAV est différent, plus professionnel et de part notre statut d'école les prix sont adaptés, le service est très bon, il n'y a rien à dire.

AR : Envisagez-vous une évolution de votre matériel ?

JPB : Pas pour l'Amiga en tout cas, qui restera essentiellement un outil d'approche et d'initiation.

AR : Malgré le fait que l'Amiga permette de dessiner en 16 millions de couleurs avec une qualité photo-réalistique ?

JPB : Oui, si nous décidons de nous orienter vers des stations haut de gamme, il faudrait d'une part faire face à l'investissement que cela représente et envisager une quatrième année de spécialisation en infographie.

AR : Ceci explique pourquoi vous n'approchez pas la 3D même si vous en avez le potentiel ?

JPB : Oui, mais également l'animation, c'est trop lourd à gérer financièrement et au niveau du personnel que cela demande, il nous faudrait plusieurs postes, il y a aussi le manque de temps dans le cycle de formation des élèves. Nous ne pouvons pas encore nous le permettre.

AR : Une petite conclusion... ?

JPB : Oui, disons que nous sommes prêts à continuer sur le même principe avec l'utilisation des deux types de matériel : d'abord l'Amiga pour l'approche gestuelle, le développement de la créativité, le côté initiatique de la formation qui permet de s'adapter rapidement à un autre type de matériel. Et puis bien sûr le Macintosh pour cadrer avec la réalité professionnelle.

Propos recueillis par Frédéric Potier.

Pour tout renseignement :
Ecole Brassart
185, Boulevard Thiers
37000 TOURS 47.38.62.05

La salle de cours réservée aux Amiga, les Amiga 1000 sont maintenant remplacés par des 500 et des 2000 mais toujours jalousement conservés.

WORLD OF COMMODORE SHOW : THE BIG FUN !

SALON

Du 14 au 17 Novembre, s'est tenu à Londres le "World of Commodore Show", un salon entièrement dédié à la gamme de notre constructeur favori.

Le salon occupait une bonne moitié de l'Earl's Court. Pour vous donner une idée, prenez un salon français, genre Micro & Co, et multipliez-le par dix. Co-organisé par Future Publishing (Amiga Format), le principal éditeur de magazines de micro anglais, ce salon a bénéficié d'une importante promotion. Résultat, par moment la queue à l'entrée atteignait plusieurs centaines de mètres !

Commodore avait mis le paquet, ce qui est la moindre des choses pour un salon portant son nom. Ses stands étaient divisés en trois : une partie PC, qui, je ne sais pas pourquoi, ne m'a pas franchement attiré, une partie Amiga et un village CDTV.

LA PARTIE AMIGA

Beaucoup de machines : des 500, des 3000, mais pas de 2000. Commodore a définitivement cessé de promouvoir cette machine (mais continue à la produire, tant que la demande persiste).

La plus importante nouveauté était la plus difficile à trouver : caché dans un petit coin, on pouvait admirer un lecteur de CD-ROM A690. En plus, il fonctionnait ! Une fois branché sur votre A500, ce périphérique transforme votre système en un véritable CDTV : le A690 contient un Mo de RAM, et la ROM du CDTV. Il s'agit d'une véritable émulation : tous les titres CDTV fonctionnent sans problème sur votre machine.

"Ava Development"

LA PARTIE CDTV

La démesure : un vrai village multimédia, pas moins de 18 produits en démonstration constante, avec la présence des auteurs, s'il vous plaît.

– Cocorico, Pierre Berloquin de C.F.I. défendait l'honneur français avec "Mind-Run II". Le nouveau jeu mêle avec bonheur la logique, la mémoire et les réflexes.

– Swanfast Computers présentait un futur hit : une méthode de langue fondée sur les bandes dessinées d'Astérix : tout l'album "Le fils d'Astérix" a été digitalisé en anglais et en français, les dialogues étant enregistrés en deux langues.

– La fameuse version du Trivial Pursuit était bien entendu présente sur le CDTV de Domark, en anglais malheureusement.

– Bien d'autres titres étaient présentés, comme ce générateur interactif et didactique de fractales (Almathéra System Ltd.), Sim City CDTV (Infogrammes), Xenon II CDTV, Sherlock Holmes, diverses encyclopédies, etc.

A côté de Commodore, se trouvaient les stands des principaux éditeurs Anglais, rivalisant en démesure. Gros marché, gros salon, gros jeux, gros stands !

Ocean : impossible de louper le plus grand de tous, placé juste à l'entrée. D'autant plus qu'ils avaient amenés un véritable manège de fête foraine : le "Walzer". Rien de tel pour se rendre définitivement malade.

Le stand Microprose, à défaut d'être le plus large, était le plus haut. G.P. Formula 1 fonctionnait à plein, sur un simple A500 pour démontrer la qualité extraordinaire du jeu sur une petite machine.

"The Miracle"

Digita vendait des traitements de textes WordWorth comme des petits pains, et présentait la nouvelle version de leur programme de gestion de budget familial "Home Account 2".

Mindscape, dans un stand très "classe" démontrait les qualités de sa méthode pianistique "The Miracle" : un clavier relié à l'Amiga, livré avec plusieurs méthodes de musique sur disquette.

Europress faisait la démonstration de sa nouvelle série d'éducatifs, Fun School 4.

Chez Supra, on pouvait voir toute la gamme de modems, dont le petit dernier, 14.400 Bauds et fax, pour moins de 300 £.

G.V.P. était bien sûr présent. On pouvait admirer plusieurs nouvelles cartes, dont la G-Force 040 à base de 68040 à 28 Mhz, ainsi que la carte Impact Vision 24.

AVA Developments proposait un boîtier à placer au-dessus de votre A500, pour lui donner un look à la 2000 (voir photo).

En résumé, The Big Fun ! L'Amiga en Angleterre est en pleine santé. Je suis de plus, sorti totalement rassuré sur la politique commerciale de Commodore : oui ! Commodore pousse ses produits, oui ! Commodore aide le CDTV, oui ! Commodore investit dans des stands... en Angleterre.

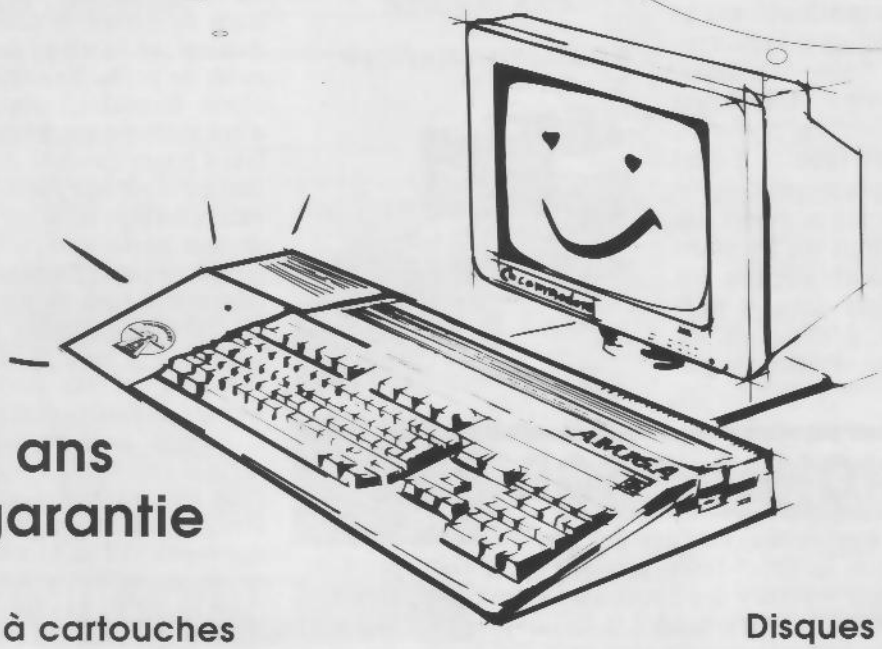
C'est juré, jamais plus je n'irai dans un salon français, c'est trop déprimant.

Tenoil, notre envoyé spécial

" Le stand Ocean"

Lecteur à cartouche 44 MB: 4190 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 4190 F **88 Mo: 5690 F**

Cartouche
44 Mo: 550 F **88 Mo: 890 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko
avec switch 40/80 pistes **690 F**
3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!
1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)
3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

AMIGA

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie
BOIL 3
52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot
52 Mo: 2790 F **105 Mo: 3690 F**
210 Mo: 6390 F **425 Mo: 12290 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:
512 Ko **260 F**
512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:
2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**
4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology S.A.R.L. Informatique

Tarifs applicables à compter du 01.01.1992

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach.
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

NEWS

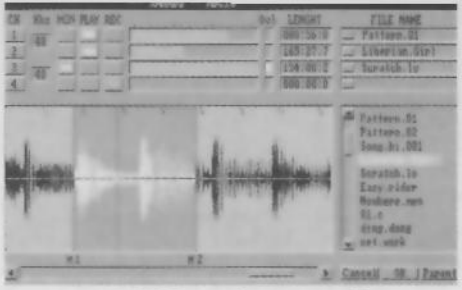
BOOK

"Bien débuter en vidéo-informatique" est le titre du guide écrit par Philippe Vepierre, réalisateur au CDDP de la Seine-Maritime, édité par le Ministère de l'Education Nationale, Académie de Rouen. La photo du clavier de 2000 en couverture montre à quel point l'Amiga occupe une place privilégiée dans la post-production d'images vidéo. De façon pratique, vous saurez tout sur les standards, les configurations informatiques, les périphériques, et les logiciels actuels permettant de réaliser titrages, génériques, ou effets spéciaux en tout genre. Prix communiqué : 60 F.

PROFESSIONAL PAGE 2.1.

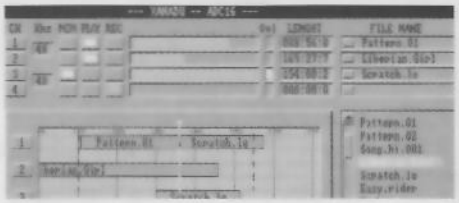
Encore une version française bien venue. ProPage 2.1 s'avère être, à l'utilisation, beaucoup plus rapide que la précédente version, et se voit épuré de quelques bugs. Le logiciel dispose en outre des nouvelles fontes Compugraphic. Pour ceux qui possèdent une version inférieure à 2.0, ils ont jusqu'au 31 mars pour passer à la version 2.1 en français, pour moins de 1 300 F. Que les possesseurs d'une version anglaise distribuée par CIS contactent leur support technique pour connaître les avantages de leurs modalités d'update. De plus, la version française 2.1 est livrée jusqu'au 29 février avec ProDraw 2.0 version anglaise. Distribué par CIS.

"Les prix français ne sont communiqués qu'à titre indicatif, et sont susceptibles d'évoluer selon les fluctuations du marché. Les prix en devises ne prennent pas en compte les frais de transport , de douane, les provisions pour devises, les frais de distribution, de traduction, et la marge importateur".



AMIGA STUDIO 4 PISTES NUMERIQUES

92 est prometteur, car l'Amiga est en train de percer le milieu informatique musical, et l'arrivée de l'ADC16 est un atout de poids. Xanadu, société d'ingénierie française, propose un système d'échantillonnage audio-numérique 16 bits 4 pistes direct-to-disk : l'ADC16. En tant qu'ingénieur du son, Xanadu a bien naturellement misé sur la qualité audio de leur carte, comparable sans aucun complexe aux synthétiseurs échantillonneurs haut de gamme du marché (S1000 et compagnie). Le pilotage peut s'effectuer en MIDI, Time Code (SMPTE), ou via Bars & Pipes Pro. Entrées et sorties digitales, 2 entrées et 2 sorties analogiques séparées par carte..., rien n'a été négligé.
Pour une configuration 2 pistes, il faut être équipé d'un 68000, et d'un disque dur rapide (19 ou 11 ms). Le 4 pistes nécessite un 68030, et un dur de 300 Mo. Dans les 2 cas, un disque dur dédié uniquement à l'application est fortement conseillé. En test très prochainement.
Prix communiqué : moins de 20 000 F.



POUR AMIGA 500
SUPER EXTENSION
512 K avec horloge
290

AMIGA 2000
+écran couleurs
+disque 52 Mo
+2Mo
10950

PERIPHERIQUES
lecteur externe 3"1/2 590
disque dur 20 Mo pour A2000 2300
disque dur 52 Mo pour A500 3450
carte controleur SCSI A 2000 950
compatibilité PC pour A500 2200

CARTES VIDEO
démonstration
permanente

AMIGA 2000
+écran couleurs
+disque 52Mo
+4Mo de ram
+REAL3Dturbo
15950

TOUS LES
PRODUITS
G.V.P

SWIFT224 2890
24 aig. couleurs
Deskjet 500 4450
Deskjet 500 coul 7450
LaserPostcript 12950

PHASE
GALERIE LESQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M° Alésia - 10h-13h/14h-19h Lundi-Samedi

NOUVEAU DIGITALISEUR
intégrant filtre RGB auto.
ultra rapide: 1 à 40s
monopasse
idéal pour utilisation avec
camé(magneto)scope
2950

AMIGA 2000
+écran couleurs
+disque dur 52 Mo
+logiciel REAL3D
11450

LOGICIELS
DIGIPAINT
DIGIVIEW
DELUXE PAINT
PRO PAGE
REAL 3D
LATTICE C
PAGE SETTER...
nous consulter

DISQUE DUR
52 Mo Quantum
avec 2Mo
3990

PERIPHERIQUES
disque dur 20Mo pour A500 2900
genlock GST GOLD SP 5400
CARTE 68030 GVP ..... NC
Syquest 44Mo int. avec une cartouche 4250

AMIGA 2000
+écran couleurs
+carte AT
+disque 52Mo
13690

SERVICE
PROFESSIONNEL
Amiga 3000
VIDEOPILOT
CARTE 16 MILLIONS
LOCATION V 5000

FACILITES DE PAIEMENT — CREDIT - DÉTAXE — VENTE PAR CORRESPONDANCE (COMMANDE SUR PAPIER LIBRE) - PRIX T.T.C.

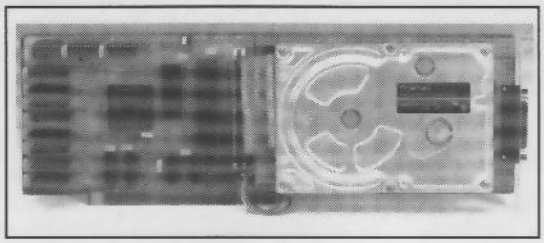
CARTE ACCELERATRICE

A5000 pour Amiga 500 ou 2000
MC68020 + 68882, 20 Mhz, 0 à 4 Mo ram
MC68030 + 68882, 25 Mhz, 0 à 8 Mo ram
PRIX TRES ATTRACTIFS

TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS POUR AMIGA 500 ET AMIGA 2000

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1.2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



VERSION ADD 500

FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 3490 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko .....4890 F

VERSION ADD 2000

CONTROLEUR SEUL .....1290 F
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko ..... 2790 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 4390 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 512 Ko ..... 250 F KIT 2 Mo ..... 900 F
KIT 1 Mo ..... 500 F KIT 4 Mo ..... 1700 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, jeux, slide-shows,...)

GARANTIE 2 ANS

AMIGA 2000

A2000 ..... 5190 F
A2000 + moniteur..... 6890 F

PROMOTION STATION A2000

A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 8590 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 45 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9490 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 52 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9690 F

EXTENSION MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :
2 Mo .....1190 F 6 Mo .....2790 F
4 Mo .....1990 F 8 Mo .....3590 F

AMIGA 3000

A3000 25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 100 Mo, Multisync ..... 23500 F

DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

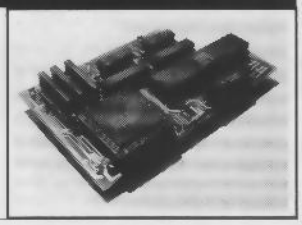
SQ555, 20 ms, cartouche 44 Mo comprise
interne ..... 3690 F externe ..... 5190 F
SQ5110, 20ms, cartouche 88 Mo comprise
interne ..... 5390 F externe ..... 6890 F

KIT 2.0 POUR A500 ET A2000 ..... NC

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 4490 F



DIGITIGER II

digitaliseur 12 bits pour Amiga ultra-rapide ..... 2950 F

TVPAINT

painter 24 bits professionnel, nombreuses fonctions ..... 2390 F

3D

REAL 3D PRO ..... 4400 F
VOLUMM 4D PRO ..... 2450 F

AMIGA 500 PLUS

A500 +, nouveau chipset, 1 Mo chip ram ..... 2990 F.

STATION AMIGA 500 PLUS

A500 +, DD SCSI 45 Mo, 2 Mo chip ram ..... 6890 F

AMIGA 500

A500 ..... 2790 F A500 + moniteur ..... 4790 F
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !

EXTENSION 512 K0 A500

sans horloge .....240 F avec horloge .....270 F

KCS POWER PC BOARD

transforme votre Amiga en véritable IBM PC, fourni avec MS-DOS 4.01, 1 Mo ram et horloge
version A500 et A500 + ... 2190 F
version A2000 et A3000 ..... 2740 F

MEMOIRES COMPOSANTS

MEMOIRE, boîtiers ZIP ou DIP, (256Kb*4 ou 1Mb*4), le Mo..... 500 F
SupAgnus.....520 F Rom1.3 ..... 199 F 8520 ..... 120 F clavier A500 ..... 410 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti un an sauf disques durs. Frais de port 60 F sauf machines (nous consulter)

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3"1/2 pour A500 ..... 530 F Lecteur externe 3"1/2 ..... 590 F
DD (seul) SCSI Seagate, 20 Mo, 28 ms.. 1490 F DD (seul) SCSI Fujitsu, 52 Mo, 11ms ..... 1990 F
DD (seul) SCSI Quantum, 52 Mo, 11ms 2190 F DD (seul) SCSI Quantum, 105 Mo, 11 ms 3590 F
A2286 : CARTE PASSERELLE AT, 1 Mo ram, lecteur 5" 1/4, DOS 4.01 ..... 4890 F
1950S : MONITEUR MULTISYNC COMMODORE ..... 3890 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_|_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

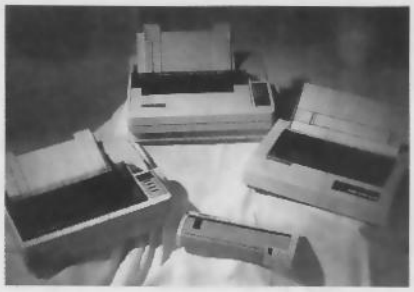
AMIGA AROUND

AMIGA COMPUTING, UK
OBSCENITE INFORMATIQUE

Les distributeurs et les consommateurs de domaine public devraient suivre avec attention le procès d'un jeune homme de 24 ans, responsable d'une association de distribution de DP à Manchester. Au risque de surprendre les habitués, il ne s'agit pas cette fois-ci d'une affaire de piratage mais d'une infraction à l'article sur les publications pornographiques. L'association en question s'était spécialisée dans la distribution par correspondance de slides-shows "pour adulte" et assurait la prospérité du business en passant des petites annonces dans les principaux journaux Amiga du pays. Rien à priori qui aurait pu choquer les magazines ayant acceptés de passer l'annonce (pourtant explicite) ni même les lecteurs. La police de Manchester ne l'a pas vu du même oeil. La législation anglaise réglemente en effet la vente de publications à caractère pornographique ainsi que leur publicité. Après avoir commandé une disquette en guise de pièce à conviction, la police obtint un mandat afin de saisir le stock de disquettes et d'arrêter le distributeur. "Les images sur les disquettes tombent sous le coup du même article que les images dans les magazines" a déclaré le porte-parole de la police de Manchester, "les gens doivent savoir qu'à la seconde même où ils autorisent la visualisation d'une image licencieuse sur leur serveur ou sur une de leurs disquettes, ils sont en infraction". Une affaire qui montre que la polémique sur le statut légal du support informatique n'a pas pris fin : si la notion de "copyright" est maintenant communément acceptée, un flou sur l'application des lois concernant les publications écrites aux programmes informatiques persiste.

UNE BONNE IMPRESSION

Pas moins de quatorze imprimantes "bas de gamme" ont été passées au crible dans le dernier numéro d'Amiga Computing. Le classement s'est effectué selon quatre critères : facilité d'utilisation, bruit, options, qualité d'impression.



Prix de l'imprimante la plus silencieuse : Canon Bj-10e. Prix de la meilleure qualité d'impression : Canon Bj-10e et Seikosha SL-210.
Les résultats finaux, qui ont pris en compte les critères précédents ainsi que le prix des imprimantes, ont révélé la suprématie des machines Stars. A noter l'excellente performance de la toute dernière Canon à jet de bulles offrant une qualité comparable au laser mais souffrant d'une certaine lenteur pour l'impression graphique.

1. Star XB24-200/250
2. Seikosha SP-2000
3. Canon BJ-10e
4. Star LC-20
5. Citizen Swift 9

DISQUES DURS

Toujours dans le cadre de ses tests rétrospectifs sur le matériel de l'année passée, Amiga Computing a éventré cinq disques durs pour l'Amiga 500 afin de voir ce qu'ils avaient dans les tripes. Résultats des courses, après des tests extensifs de vitesse et de sécurité :

1. Impact Series II GVP A500-HD+
2. Supradrive 500 XP
3. Hobbyte A590
4. Xetec Fast Trak
5. Commodore A590

LE TROISIEME JOUR

Genesis The Third Day (The Software Business) est un logiciel utilisant la technique des fractales pour générer des paysages. L'originalité de Genesis est de disposer d'une base de données sur les pays du monde entier (cours d'eau, lacs, points d'altitude, frontières...) pouvant être utilisée pour générer leurs cartes en trois dimensions et l'étudier dans ses moindres recoins. Le logiciel autorise également les retouches manuelles du paysage et la création d'animations. La sauvegarde permet de créer des fichiers IFF au format Lores, Hires ou HAM. Le mode 24 bits devrait être ajouté dans l'une des prochaines versions.

HALTE AUX VOLEURS

Pour les associations ou les magasins qui en ont assez de voir disparaître leur matériel informatique, une petite société du Midlands vient de faire breveter un nouveau système de sécurité : le Securit est un étau réglable pouvant s'adapter à tout appareil (ordinateur, moniteur, chaîne stéréo...) et assurant une parfaite adhérence à la surface de présentation.

AMIGA FORMAT, UK
LE POIDS DES MOTS

Amiga Format a comparé ce mois-ci les principaux traitements de textes du marché. Les résultats sont une révélation : Excellence!, le maître sur Amiga, se laisse supplanter par son élève : Pen Pal. Ses capacités de gestion graphique sont uniques, en particulier grâce à des outils de dessin directement accessibles. Au chapitre des options Pen Pal s'avère être le logiciel le plus fourni malgré l'absence d'un dictionnaire des synonymes. Les programmes élus sont, dans l'ordre, Pen Pal, WordWorth, Excellence!, Prowrite et Kindwords.

MATH ADVENTURE

La stratégie de Commodore UK qui consiste à positionner l'Amiga comme une machine éducative commence à porter ses fruits : les écoles remplacent avantageusement leur ancien ordinateur BBC par un Amiga et les éditeurs se lancent dans le développement de didactitiels véritablement professionnels, entendez "élaborés par des pédagogues".
Kosmos Software vient d'ajouter à son catalogue de logiciels éducatifs une nouveauté : Maths Adventure pour les 6-14 ans. Le programme est un jeu d'aventure à travers le temps au cours duquel l'utilisateur aura à résoudre divers problèmes mathématiques. De l'âge de la pierre à la conquête de l'espace, la difficulté des exercices est

THE WORLD

croissante : additions, soustractions, multiplications, divisions, fractions, décimales, conversions... Le programme dispose d'un algorithme de nivellement lui permettant d'adapter le déroulement de l'aventure au niveau de l'élève. De cette manière aucune aventure n'est la même pour chaque utilisateur.

ANALYSE GRAPHOLOGIQUE

Science à la mode dans les cabinets de recrutement et les entreprises, la graphologie fait son intrusion dans le monde de l'Amiga. Les méthodes d'analyse sont assimilables à un raisonnement algorithmique et peuvent en conséquence être facilement converties en logiciel informatique.
Intraset Ltd vient de lancer le premier programme d'analyse graphologique sur Amiga. Le logiciel vous demandera dans un premier temps de répondre à une série de questions sur l'écriture que vous souhaitez analyser : quelle est la forme de la lettre "P", les "M" resemblent-ils à des "U", etc. Les questions sont illustrées par des exemples digitalisés de manière à faciliter vos choix.
Après une phase d'analyse, l'Amiga vous proposera un rapport de 15 pages concernant la personnalité de l'individu. Les options du menu vous permettent ainsi d'en savoir plus sur ses ambitions professionnelles, son équilibre mental, sa santé et même ses tendances sexuelles ! Le rapport final peut être sauvegardé au format ASCII pour être ensuite retravaillé sous traitement de textes. Un programme qui, au grand dam des plus sceptiques, a été qualifié d' "incroyablement précis" par le magazine anglais "8000 Plus Magazine".

FLOPPY TEST

C'est aux lecteurs externes qu'Amiga Format s'est intéressé ce mois-ci dans le cadre de sa rubrique consacrée au test de matériel. Le classement se fonde sur la vitesse du drive, son ergonomie, ses options et sa documentation. Le vainqueur de l'épreuve est le tout récent Roclite RF382C. Les atouts de ce lecteur : son épaisseur (l'épaisseur de quatre disquettes empilées), sa vitesse (l'icône de la disquette apparaît ou disparaît presque instantanément lorsqu'elle est insérée ou éjectée), et enfin son fonctionnement silencieux.

1. Roclite RF382C
2. Power Pc880B
3. Golden Image 3A-1D
4. Cumana CAX354
5. Zydec Floppy Drive

CRAYON OPTIQUE

Le crayon optique LightPen de Trojan Products permet de remplacer avantageusement la souris. Celui-ci développe une maîtrise instinctive du curseur à l'écran et ne demande aucune place supplémentaire sur le bureau.
Particulièrement utile pour les plus jeunes, le logiciel fonctionne avec tous les programmes pouvant être lancés à partir du Workbench après la mise en place d'un driver approprié. Ce système lui assure une compatibilité avec la majeure partie des logiciels de création graphique.

LES JEUX DU MOIS

De l'avis d'Amiga Format, le millésime du mois est excellent puisque les dix premiers jeux obtiennent une note supérieure à 85 sur 100, performance réservée jusqu'alors aux deux ou trois premiers du classement.

1. Robocod (Millennium)
2. First Samurai (ImageWorks)
3. Battle Isles (Ubi Soft)
4. Lotus Turbo Challenge 2 (Gremlin)
5. Mig-29 M Superfulcrum (Domark)
6. Knights of the Sky (MicroProse)
7. Heimdall (CoreDesign)
8. Turrican (Kixx)
9. Blues Brothers (Titus)
10. Face-Off (Krisalis)

BLIT-A-COPY

Magnanimement contradictoires avec eux-mêmes, les éditeurs de logiciels continuent à lancer de nouveaux copieurs sur le marché, tout en soutenant les associations anti-pirates qui combattent la fraude. Le dernier logiciel sur le marché est Blit-A-Copy (distribué par Media Direct), un copieur s'inspirant des techniques de duplications industrielles. Le programme est livré avec un module hardware venant se brancher entre votre lecteur externe et votre Amiga.

STEREO MASTER

Stereo Master, annoncé par Microdeal, se veut être le légitime successeur d'Amas. Il est probable que l'expérience acquise dans la programmation de Master Sound et d'Amas (soyons honnêtes, ceux-ci arrivaient difficilement à rivaliser avec Audiomaster) ait été mise à contribution pour réaliser enfin un logiciel attractif. Stereo Master offre en effet des fonctionnalités n'ayant, jusque-là, jamais été développées sur Amiga.
Le logiciel se compose de 4 modules. Le module "Sampling" est semblable à la plupart des digitaliseurs : enregistrement/lecture, couper/copier/coller, mixage, filtre, édition manuelle, etc.
Le module "Special Effects" permet de modifier vos samples par des effets sonores (écho, bounce, chorus, phaser, reverse...) et même de créer de nouveaux effets.
Le module "Analytical" est un véritable oscilloscope autorisant la visualisation et la modification en 2D ou 3D de la courbe fréquencielle de vos samples.
Enfin le module "Sequencing" vous permet de réaliser, à partir de 18 samples, des séquences longues durées. Votre oeuvre peut ensuite être sauvegardée en un programme exécutable.

AMIGAWORLD, USA TABLEUR PRO

Gold Disk annonce la sortie d'un tableur-grapheur haut de gamme essentiellement destiné aux entreprises. Le prix du logiciel (environ 400 dollars aux USA) et l'étendue des fonctionnalités justifient le positionnement professionnel du soft : Professional Calc gère à partir d'une interface graphique plus de 125 fonctions statistiques, trigonométriques ou financières.
Chaque cellule de la feuille de calcul peut faire l'objet d'un formatage précis : choix de la fonte, des couleurs, alignement... Les représentations graphiques s'étendent de la courbe classique à l'histogramme 3D en passant par les camemberts. Ces représentations peuvent être sauvegardées au format IFF, Professional Draw Clip ou Encapsulated Postscript Files.Professional Calc est compatible avec les fichiers Lotus 1-2-3, Maxiplan et DBase.

"les prix français ne sont communiqués qu'à titre indicatif, et sont susceptibles d'évoluer selon les fluctuations du marché. Les prix en devises ne prennent pas en compte les frais de transport, de douane, les provisions pour devises, les frais de distribution, de traduction et la marge importateur"

VD2001 : LA VIE EN 16

La VD2001 est une carte graphique d'affichage en 16 millions de couleurs (ou 24 bits), qui s'enfiche dans l'Amiga 2000 ou 3000. Elle permet de contrôler sur un deuxième moniteur RVB l'affichage d'images en 24 bits dans une résolution maximale de 512 x 580 en interlacé. Ce n'est pas tout, on peut digitaliser en temps réel dans cette résolution, dessiner, et enregistrer ou incruster sur une bande vidéo l'image 24 bits grâce au genlock incorporé à la carte. Elle possède sa propre mémoire de 1,5 Mo qui n'interfère en rien avec celle de l'Amiga.

Comme toutes les cartes, la VD2001 est livrée avec un logiciel qui la pilote. C'est par lui que l'on gère l'affichage des images, que l'on digitalise, et que l'on peut d'une certaine manière faire de la retouche d'image. Ce logiciel est compatible avec le langage Arexx, qui lui apporte un surplus de puissance non négligeable dans certaines opérations à caractère répétitif ou spéciales, comme la définition de macro-commandes.

Le logiciel lancé à partir du Workbench ou du Shell, on travaille maintenant sur deux écrans, l'un connecté à la sortie Amiga moniteur et l'autre relié à la sortie de la carte. L'interface utilisateur du logiciel semble dépouillée, un grand espace vide et 16 boutons, en haut de l'écran, servent à l'appel des fonctions les plus courantes, Digit, Mask, Brush, Filter, Arexx, etc. Ces fonctions, ainsi que d'autres plus ésotériques, sont également accessibles par les menus déroulants. Les boutons sont pratiques pour un accès très rapide aux commandes, on clique dessus avec le pointeur de la souris et la commande est immédiatement exécutée. Pour ceux qui connaissent les "Docks" sur Next, c'est un peu la même chose. Passons en revue l'utilisation des principales fonctions.

DIGIT : LE DIGITALISEUR

Bien évidemment pour digitaliser, il faut connecter une source vidéo à la carte via un petit boîtier qui sert de décodeur RVB pour que la carte lise les signaux émis, les caméras avec sortie RVB, composite ou S-VHS, sont en général toutes acceptées. J'ai obtenu de très bons résultats avec une caméra III-8 reliée en S-VHS à la carte. On règle la caméra par le logiciel, le contraste, la luminosité, les teintes RVB, etc, et on visualise les effets obtenus sur le deuxième moniteur, qui sert de contrôle visuel. On clique sur le bouton "Run" et la carte digitalise au rythme d'une image par 25ème de seconde. En fait on ne voit pas de différence sur le moniteur de contrôle, c'est un cycle qui se produit à l'intérieur de la carte, tout se passe en Ram. Un click sur "Stop", l'image se gèle, elle est déjà digitalisée, un autre click et voici une nouvelle image : la digitalisation avec la VD2001 c'est aussi simple que ça. C'est encore plus rapide que d'appuyer sur la touche pause d'un magnétoscope. Avec le bouton "Live", on visualise la source vidéo en entrée, "Buffer" restitue la dernière image digitalisée et stockée dans la mémoire de la carte. On zappe comme avec une télévision sur ces trois boutons pour affiner les réglages, contrôler la qualité de la digitalisation. Le confort d'utilisation est total.

La VD2001 n'est pas vraiment une nouveauté, puisqu'elle est sortie depuis quelques mois. Nous n'avions pas fait de banc d'essai car la carte n'était pas vraiment finalisée au niveau de ses logiciels. C'est maintenant chose faite. Des produits, gravitant autour de cette carte, sont même apparus récemment.

Si les temps de transfert sur disque dur étaient aussi rapides, on pourrait par le biais d'un script Arexx, récupérer une séquence en mouvement au format 24 bits. Seulement voilà, on ne peut que transférer vers la mémoire Ram de l'Amiga, or la taille d'une image frôle les 1 Mo dans le format de la carte (un peu moins au format IFF-ILBM), 25 Mo de Ram suffiront à peine pour récupérer une seconde. Peut-être qu'avec les 68040 et leur potentiel de stockage cela deviendra possible.

La digitalisation effectuée, on peut maintenant travailler l'image capturée après l'avoir sauvegardée par sécurité dans les formats disponibles : VD24, IFF-ILBM, Sculpt, etc.

MASK : LE DETOURAGE

Le premier outil, "Mask", est un film électronique de couleur que l'on place sur l'image afin d'en isoler une partie. Ce masque n'altère en rien l'image et on peut l'effacer sans pour cela abîmer l'image. C'est en quelque sorte le film de protection qu'utilise le graphiste pour protéger son dessin lorsqu'il utilise un aérographe, ou la zone que l'on détoure sur un Ekta en vue d'une incrustation en photogravure. Dans notre cas, les parties masquées (ou non-masquées), sont les zones sur lesquelles on va effectuer une opération, qui peut être une découpe pour prendre une brosse, une zone que l'on va éclaircir, teinter, etc, nous verrons cela plus tard. Activer l'option revient à cliquer sur le bouton "Mask", une fenêtre apparaît sur la droite de l'écran Amiga. Un pointeur s'active également sur le deuxième

Une vue du panneau de contrôle "FILTER", ce tableau de bord d'avion sert à modifier le rendu et la qualité de l'image 24 Bits.

Le menu "BRUSH" sur la droite de l'écran. On accède aux fonctions de découpe, de positionnement et de modification de taille par cette interface. Le menu "MASK" est identique à celui-ci.

MILLIONS DE COULEURS

Une image 3D de 512x580 réalisée avec Real 3D et affichée dans la carte VD2001 pendant son calcul. On peut maintenant la retoucher avec les outils logiciels livrés dans le package.

moniteur, la souris contrôle alors les deux pointeurs Amiga et VD2001 en même temps. Pour réaliser un masque on dispose des outils de dessin de base : 8 types de pinceaux plus ou moins gros, rectangle, dessin à main levée, loupe pour traquer le pixel, et sélection d'un pixel, ceux de la même couleur se masqueront immédiatement.
En bas de la fenêtre menus il y a quatre boutons, qui sont des raccourcis pour accéder aux autres fenêtres de commandes sans avoir à retourner au menu principal. Cliquer sur "Fil" nous amène dans un autre mode de travail, le "Filter".

FILTER : LES EFFETS SPECIAUX

Pour utiliser le "Filter", il est nécessaire d'avoir au préalable déterminé un masque électronique. Après le click bouton, un panneau surgit sur l'écran de l'Amiga regroupant une quinzaine de fonctions algorithmiques parmi les plus importantes en matière de processeur d'image. Le masque délimite les zones sur lesquelles on agit, il peut être invisible mais toujours actif tant qu'on ne l'a pas effacé. Avec le "Filter" on va modifier la luminosité, le contraste d'une zone dans les composantes rouge, verte, bleue, ensemble ou individuellement. Une courbe pour chacune de ces composantes renseigne sur le degré de correction. Les autres possibilitités sont : l'adoucissement, la pixelisation, la diminution du bruit vidéo, l'élimination de pixels trop présents et tout un tas de choses qui permettent de trafiquer l'image à souhait. Pour les techniciens il s'agit des algorithmes de Laplace, Smoothing, Median, Sobel, Gauss, etc.

Une fois l'algorithme choisi, on clique sur "Execute" et l'image se modifie devant nos yeux ébahis. Mais voilà, il n'y a pas de "Undo". Dans le cas d'une fausse manipulation il faut recharger l'image, le masque reste actif heureusement.
Ces commandes "Filter" ne sont pas vraiment intuitives, il est impératif de tester longuement avant d'obtenir l'effet recherché, l'approche avec des chiffres irréels est un peu trop scientifique pour l'infographiste attardé que je suis.

BRUSH : LES BROSSES

On accède à ce menu de la même manière que les précédents en cliquant sur le bouton "Brush". Les commandes associées à cette fenêtre permettent la manipulation de portions d'écrans découpés afin de les extraire, les coller, les combiner ou en redéfinir la taille. Ces opérations fonctionnent en corrélation avec le "Mask" qui délimite les zones actives ou non actives d'une brosse. Dans le cas où une brosse doit suivre un contour bien particulier, seul le "Mask" éliminera les parties indésirables, car le seul outil de découpe dont on dispose est rectangulaire. Cela se comprend car suivre un contour avec un lasso, sans loupe, au pixel près en 16 millions de couleurs est nerveusement éprouvant pour ne pas dire impossible.
Les brosses sont stockées dans 12 espaces mémoire (buffers) de l'Amiga, leur taille et nombre sont déterminés par la mémoire Ram disponible sur la machine. On possède ainsi un maximum de 12 brosses qui peuvent provenir d'images différentes. Les contraintes de palettes ne se posent pas car l'association des couleurs est immédiate, on remarque toutefois une légère modification dans les valeurs de luminosité et de contraste corrigeables avec le "Filter". Les brosses stockées dans les différents buffers se positionnent à l'écran dans la plus pure tradition d'un logiciel de dessin. Après le click souris une fenêtre nous demande si l'on veut appliquer la zone réservée par le "Mask" de la brosse ou bien l'inverse. Ici on ne travaille pas avec la couleur de transparence zéro pour détacher et placer une brosse. On peut également choisir d'appliquer les composantes rouge, verte, bleue en les combinant, indépendamment ou les trois ensemble. Ces choix effectués, une deuxième fenêtre apparaît pour l'aide au positionnement de la brosse déjà placée, ce sont les derniers déplacements multidirectionnel au pixel près. Toutes ces opérations de déplacement se réalisent très rapidement malgré la taille des brosses.

Le dernier outil du menu "Brush" est le changement de taille. On ne pratique pas comme avec Deluxe Paint à la souris, mais en appelant une fenêtre (encore une). Cette fonction calcule le redimensionnement par interpolation, cela apporte une précision optimale dans le rendu de la nouvelle brosse. Ces changements de taille peuvent être proportionnels, il suffit par exemple de donner une largeur pour que la hauteur soit immédiatement redéfinie par les nouvelles valeurs. Seul inconvénient, un masque préexistant sera effacé, il faudra le redessiner sur la nouvelle brosse.

LES AUTRES UTILITAIRES

Il est possible d'importer sur une image 24 bits, donc dans la carte, des brosses en provenance de logiciels graphiques tel que Deluxe Paint. L'inverse est également permis avec l'outil "Transfert" qui convertit les images de la VD2001 dans n'importe quel format et résolution de l'Amiga. Cet utilitaire marche parfaitement mais je préfère utiliser ADPro (The Art Department) pour la pluralité des options de transfert, et surtout son analyse du dithering.
Le logiciel pilote de la VD2001 est compatible Arexx. Dans cette optique les développeurs ont laissé des portes ouvertes dans les menus déroulants afin que l'utilisateur ait la liberté de configurer le logiciel en fonction de ses exigences. On peut ainsi programmer des macro-commandes utilisables par les touches F1 à F10. En général les autres scripts, s'ils sont plus complexes, sont exécutés en appelant un requester qui les liste, il n'y a plus qu'à cliquer sur le nom comme pour charger une image, pas besoin de passer par le Shell. Grâce à ces options le champ d'application est vaste : de la création d'une mire de barre par simple pression d'une touche, à la création des effets animés complexes ou des volets avec dégradés pour la vidéo.
Avec la carte, est livré en standard un autre logiciel plus axé vers le dessin pur : "VDPaint". Qu'en dire sinon qu'il a les fonctions les plus courantes, qu'il permet la réalisation des superbes dégradés de plusieurs couleurs en temps réel et qu'il possède même une gestion de transparence des couleurs. Il nécessite une deuxième souris mais on ne va pas se plaindre, il est fourni sans supplément (c'est fromage ET dessert).
Si l'on veut faire de la retouche d'image poussée il faut se procurer d'autres outils. Surprise ! Pas mal de gens s'intéressent à la VD2001 :

VD2001 : LA VIE EN 16 MILLIONS DE COULEURS

Paint Master : créé par les développeurs de la carte c'est un gros logiciel de retouche qui permet entre autres le mixage d'images en temps réel comme dans une régie vidéo.

TVPaint : le logiciel de Tecsoft est également adapté à la VD2001, c'est l'incontournable pour ceux qui veulent travailler professionnellement en 24 bits. Il possède une interface intuitive, une qualité d'effets époustouflante comme par exemple un aérographe à faire pâlir une PaintBox. Son coût : environ 5 000 F HT, et oui ! Ça commence à faire lourd.

Space Trak : est une nouveauté annoncée. C'est une carte qui, connectée à la VD2001, va permettre de récupérer et de stocker 112 images 24 bits afin de les jouer sous forme d'une séquence animée au 1/25 d'images par seconde. La mémoire Ram de cette carte additionnelle devrait être de 100 Mo. Son coût : de 50 000 F à 100 000 F, c'est cher mais on est encore loin du prix d'un Harry.

ADPro (The Art Department) : développe à ce jour des modules d'affichage et de sauvegarde d'images au format VD2001. Et tout ça est compatible Arexx bien sûr.
Real 3D : possède une compatibilté avec la carte, l'image 24 bits s'affiche sur le deuxième moniteur pendant qu'elle se calcule.

FINALEMENT...

Que penser de tout ça ? D'abord des chiffres, la carte VD2001 coûte 13 500 F (HT). Cela comprend la carte, le digitaliseur, le genlock et les deux logiciels. C'est à mon avis un prix honnête compte tenu de l'excellente ergonomie de l'ensemble qui forme un package complet et joue en sa faveur. La VD2001 convient très bien pour une appliquation vidéo institutionnelle, on ne prend pas d'énormes risques financiers en investissant dedans. Vous me direz que l'on ne possède de pas de résolution Broadcast d'un minimum de 768 x 590. Bien sûr, pour cela il faut regarder vers les cartes Harlequin, Vista et autres pour des prix multipliés par 3 ou 4. Cette carte n'est, d'autre part, plus un nouveau produit, de nombreux développeurs s'y intéressent ce qui lui assure une longévité certaine. On bénéficie également d'une assistance technique de la part de son importateur, la société Avancée, dont la maîtrise du produit est totale.

Frédéric Potier

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

MOVIES STARS 292
Dick Tracy +Moonwalker + Indiana jones
J.LANGE MYSTERIES 292
Maupiti island + Manoir de morteville
LA COMPIL INTEGRAL 299
Lotus Turbo + Toyota Celica + Combo racer + Team Suzuki
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century
LES COLLECTORS 299
Lotus 1+Venus+J.pond+Ghouls n'ghost
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap +Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 252
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 292
Maupiti island+ope.stealth+Voyageurs du temps
PALACE HITS 292
STUNRUNNER +Emotion +Castle master Manchester united
SUPER STARS SPORT 292
Beach volley +Rugby simulator +Kick off +Great court
3D SUPER STARS 292
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
NRJ 3 292
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 292
Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary linaker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +submarine attack
SUPER HEROES 292
Spy who loved me +Last ninja 2 Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 242
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 282
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 282
Skweek+Builderland+Superskweek + Bumpy
FULL BLAST 292
Ferrari F1 + Carrier command + P47 +Rick dang +Chigago 90+Highway p.
LES JUSTICIERS 3 292
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 292
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D 292
Manchester united + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morleville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 342
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 292
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
QUEST OF GLORY 292
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pick'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 292
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 292
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 242
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
MAX 275
Turrican2+St dragon+Swiv+Nightshift
CAPCOM COLLECTION 242
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 282
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 282
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer

TITUS ACTION 292
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror
PLANETE AVENTURE 295
Indi jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 272
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 292
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 242
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run
ACTION PACK 262
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
3D MASTER GOLF 342
4 WHEELS DRIVE 252
7 COLORS 192
ADS I SHERMAN M4 262
AIGLE D'OR LE RETOUR 262
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALIEN BREED 1MEG. 252
AMNIOS 262
ANOTHER WORLD 292
AVENTURES DE MOKTAR 292
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BAT 2 342
BATTLE ISLE 292
BATTLE OF BRITAIN 292
BATTLE OF BRITAIN mission D. 155
BIRDS PREY 1Meg. 342
BLUES BROTHERS 252
BONANZA BROS 252
BOSTON BOMB CLUB 252
BOOLY 242
CADAVER DATA DISK 145
CAPTAIN PLANET 242
CASTLES 292
CISCO HEAT 252
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
CYBERCON 3 242
DAEMONGASTE 292
DARKMAN 242
DEMONIAC 292
DEUTEROS 242
DEVIOUS DESIGNS 252
DOUBLE DRAGON 3 242
DUCK TALES 242
ELF 242
ELVIRA 2 342
EPIC 292
EYE OF BEHOLDER 292
F19 STEALTH FIGHTER 282
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FACE-OFF 252
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
FINAL BLOW 292
FIRST SAMOURAI 252
FLIGHT OF THE INTRUDER 342
FORMULA 1-3D 242
FORT APACHE 292
GAUNTLET 3 242
GOBLIINS 292
GUARDIANS 262
HARLEQUINS 292
HEIMDALL 1 Meg 292
HER QUEST 242
HEROQUEST DATA DISK 145
HUDSON HAWK 252
HUNTER 292
KNIGHTMARE 315
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 SUPER LEAGUE 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
LAST NINJA 3 252
LEANDER 292
LEMMINGS DATA DISk 192
LETHAL XASS 262
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 252
LORD OF THE RINGS 292
M1 TANK PLATOON 292
MAD TV 252
MAGIC POCKETS 252
MANCHESTER UNITED Europe 252
MEGA FORTRESS 252
MEGA-LO-MANIA 292
MEGA TWINS 252
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MINDWINTER 2 349
MIG 29 SUPER FULCRUM 292
MONKEY ISLAND 2 292
MOONSTONE 292
NASKAR 289
NO BUDIE'S LAND 262
ORK 252
OUTRUN EUROPA 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PEGASUS 252
PGA GOLF TOUR 252
PILOTS IN PARADISE 292
PIT FIGHTER 2 292
PLAYROOM 292
POPULUS 2 292
POWERMONGER D.DISK 145
RACE DRIVIN 252
REACH FOR THE SKIES 342
REALMS 292
RIDERS OF ROHAN 242

LOGICIELS JEUX

ROBIN HOOD 252
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
ROBOZONE 252
ROLLING RONNY 242
RUGBY-THE WORLD CUP 242
R-TYPE 2 242
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 292
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SMASH TV 242
SNOW BROSS 242
SON SHU SI 262
SPACE CRUSADE 252
SPACE GUN 252
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STEVE MAC QUEEN 242
STRATEGO 252
STORMBALL 242
SUPAPLEX 242
SUPER SPACE INVADERS 252
SUSPICIOUS CARGO 292
TENTACLE 242
TERMINATOR 2 242
THE BLUE MAX 292
THE SHOE PEOPLE 242
THE SIMPSONS 242
THUNDERHAWK AH-73M 292
THUNDER BURNER 262
THUNDERJAWS 242
TIP OFF 252
TORTUES NINJA 2 252
ULTIMA VI 292
UTOPIA 292
VROOM 242
WARZONE 242
WING COMMANDER 242
WIZKID 262
WOLF PACK 292
WONDERLAND 292
WORLD CLASS CRICKET 292
WORLD CLASS RUGBY 292
WRECKERS 242
W.W.F 252

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMAS 975
AMAX II (SANS ROM) 1225
AMOS FR 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
BIG BANG 1499
COMPILATEUR GFA BASIC 395
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE MUSIC Construc. set 675
DELUXE PAINT IV 849
DELUXE VIDEO III 975
DEMO MAKER 1MB 385
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
DOS 2 DOS 399
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
HARMONY 425
INFOFILE 499
KINDWORDS 2.0 415
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC X 1575
MUSIC WARE 349
PERFECT SOUND 500 735
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PRO 24 2390
PROFIL 350
QUARTET 499
SCULPT 3D XL 1150
SILVER 3.0 1425
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

PRIX BUDGET

AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL.) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
CONFLICT EUROPE 99
CRAZY CARS 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DRAGON SPIRIT 99
D THOMPSON O.CHALLENGE 99
FOOTBALL MANAGER 99
FORMULA 1 GP 99
GAUNTLET 2 99
IK + ... 99
IRON LORD 99
ITALIA 1990 99
KARTING GRAND PRIX 99
LAST NINJA 2 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
ONSLAUGHT 99
OPERATION NEPTUNE 99
OPERATION WOLF 99
PLATOON 99
PREDATOR 99
RAMBO 3 99
RED HEAT 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
ROCK STAR 99
RUN THE GAUNTLET 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SILKWORM 99
SPEEDBALL 99
STARGLIDER 2 99
SUPERCARS 99
SUPER HANG ON 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TRACKSUIT MANAGER 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WIZBALL 99
WORLD CLASS L/BOARD 99

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14" 169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col 149
SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512K 399
EXTENSION 512K+HORLOGE 499
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
VAXINE 2 179
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
INTERFACE MIDI 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
DISC DUR A 500 HD -20 Mo 2890
DISC DUR A 500 HD -30 Mo 3790
DISC DUR A 500 HD -50 Mo 3990
Imprimante STAR LC200 coul. 2390

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10 59
STAR LC 10 COULEUR 99

BOITIERS

avec serrure+clé
BOITIER DD 50L 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" 149
BOITIER DS 40LB 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY 2 TURBO 135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR 99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 279
ONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT APACHE 1 89
QUICKSHOT MAREVICK 1 159
QUICKSHOT PYTHON 1 109
WICO THE BOSS 169
WICO ERGOSTICK 199

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRAND LIVRE AMIGABASIC+D 349
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA 195
LIVRE DES IMPRIMANTES + D 299
LIVRE DE LA MUSIQUE + DISC 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+D 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169
MEILLEURS JEUX SUR AMIGA 125
TRUCS ET ASTUCES V.2 129
TRUCS ET ASTUCES V.2 + D. 229

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT : LOGICIEL JEUX	20 F	S/TOTAL	
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F	PORT	25
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	25 F	TOTAL	
DOM TOM + ETRANGER +	60 F		

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 15/01
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑

PROCESSEUR D'IDEES

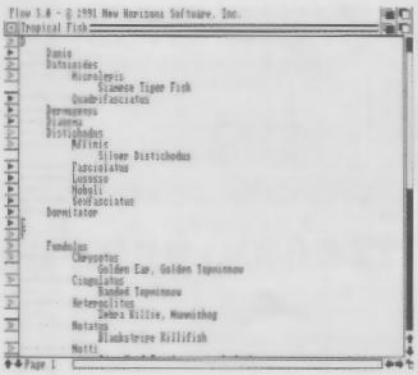
De manière générale, un tel logiciel doit d'une part permettre de saisir des informations ou des données de façon simple et rapide, et de pouvoir les structurer.
Flow, à première vue, ressemble à un traitement de texte, avec des fonctions de couper/coller, un système de tri, un dictionnaire et un système d'impression. La logique de classification est basée simplement sur l'indentation des données.
Les commandes sont très simples, puisqu'une action sur la touche de tabulation crée systématiquement un "fils" au bloc précédent. La même action conjointe à la touche "shift" fait remonter ce bloc au niveau supérieur. Les blocs de textes peuvent être ainsi rattachés les uns aux autres dans une hiérachie, à tout moment réorganisable. Pour changer de paternité, il suffit de saisir un bloc et de le déplacer grâce à la souris à l'endroit voulu.
Flow permet en outre de travailler sur plusieurs fenêtres où l'ensemble des fonctions de couper/coller fonctionnent. Il est ainsi possible de travailler sur différents projets simultanément, ou d'avoir des visions différentes d'un même sujet. Il est évident qu'une telle manipulation pourrait être presque envisagée directement sur un simple traitement de texte. Mais ce logiciel offre toutefois des fonctions très spécifiques, et l'ergonomie de l'interface est irremplaçable. Les différentes commandes sont accessibles simultanément au clavier ou à la souris, et sont globalement pensées pour donner un maximum de rapidité et de simplicité dans les manipulations. Ces dernières sont essentielles dans la phase de saisie, où le fil d'une idée est souvent très fragile, une interface non intuitive pourrait facilement le briser.

LES FONCTIONS

L'une des fonctions primordiales est de visualiser ou de cacher les blocs "fils", ne laissant ainsi transparaître que les niveaux utiles à la réflexion ou à une recherche.
Le système de tri regroupe les fonctionnalités que l'on trouve généralement dans ceux des traitements de textes. Il

L'informatique est, comme chacun sait, très à l'aise dans la manipulation d'éléments virtuels. Flow est capable de donner une structuration, et de retourner la vision globale d'une idée, d'un raisonnement ou d'un projet, afin d'en retirer l'essence.

met rapidement en évidence le parallélisme d'idées, et donne à Flow des possibilités d'utilisations prochent de celles de bases de données.
Un marqueur de page peut être positionné n'importe où dans le document, et permet dans la phase de travail de sauter rapidement d'une page à l'autre.
Le dictionnaire, avec fonction d'apprentissage, augmente la rigueur du traitement, et évite des omissions de tri pour une simple erreur de frappe ou d'orthographe. Malheureusement, le vocabulaire initial est en anglais. Son utilisation, pour ceux qui ne disposent pas de suffisamment de mémoire, est un peu lente, la solution optimale étant de l'installer en Ram.



Exemple d'application sur les poissons tropicaux, disponible sur la disquette originale.

Les possibilités ouvertes par la création de macro-commandes Arexx donnent à Flow une puissance étonnante. La totalité de ces fonctions et commandes est disponible à l'intérieur même de Flow, ou peuvent être appelées à tout moment à partir d'un autre logiciel.

Un système de "header" redéfinissable permet d'ajouter automatiquement une en-tête à chaque niveau, et ce en fonction de sa hiérachie, par exemple successivement I, A, 1, a. Cette possibilité donne au document une présentation structurée, et peut être utile dans les applications prochent d'une base de données. En effet vous pourrez tout aussi bien utiliser des "headers" personnels, tels que Nom, Prénom, Tél, Adresse...

Flow effectue ses sauvegardes indifféremment à son propre format et en Ascii, ce qui simplifie la récupération de documents existants.

Le logiciel dispose d'outils sommaires d'impression, offrant toutefois une possibilité de sortie papier directement exploitable. On peut bien entendu utiliser directement un document sauvé en Ascii dans un logiciel de mise en page.

Certaines commandes, notamment l'ouverture ou la fermeture d'un niveau et le saut de page, se font exclusivement avec la souris ou à partir des menus. Une implémentation complète des raccourcis clavier aurait donné dans certain cas encore plus de souplesse. Dans cet esprit, il aurait été confortable de pouvoir lancer une recherche ou une correction, directement à partir d'un mot selectionné. Le dernier petit point noir concerne la fonction de couper/coller qui n'autorise pas de transfert direct vers d'autres tâches.

Flow, malgré son apparence anodine et simpliste, est un outil de travail très puissant, et d'une grande efficacité.
Vous pourrez structurer n'importe quelle dissertation, thèse, projet, et créer des pseudos bases de données.

L'essayer, c'est l'adopter.

Produit par New Horizon Software
Importé par CIS

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+

EXPANSION SYSTEMS — DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*)	2.850 F.
DataFlyer 52 Q	3.290 F.
DataFlyer 105	4.450 F.
DataFlyer 210 Q	9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*)	3.450 F.
DataFlyer 500/105	4.990 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45	2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q	2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45	3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q	3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

DataFlyer SCSI/IDE 45	2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q	3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45	3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q	3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 ..... 750 F.

DataFlyer — DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO)

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS)

DATAFLYER RAM

peuplée OK	850 F.
2 MO	1.700 F.
4 MO	2.600 F.
8 MO	3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS — BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K	850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO	1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO	2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée 0K	950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO	1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO	2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO	3.750 F.

8-UP ! (DIP)

2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.
4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.
8 MO	4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS
VOUS EN REVIEZ
BUS PLUS
VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO :	2.490 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q	3.990 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45	3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / A500 / A500+)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ..... 690 F.
(port et emballage : 70 F. en sus)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam — LA CARTE MULTIMEDIA « LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1,9 MO sous Effect), extension de mémoire jusqu'à 8 MO par SIMMs, connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI DVS SCSI SHARD.
Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000	2.600 F.
GRANDSLAM A500	3.300 F.

A2000

GRANDSLAM	HC 520	QUANTUM LP 525 (14-19 ms)	5.490 F.
GRANDSLAM	HC 1050	QUANTUM LP 1055 (14-19 ms)	7.300 F.
GRANDSLAM	HC 2100	QUANTUM LP 2105 (14-19 ms)	11.300 F.

A500

GRANDSLAM	500/520	QUANTUM LP 525 (14-19 ms)	6.490 F.
GRANDSLAM	500/1050	QUANTUM LP 1055 (14-19 ms)	8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO	HC 520	QUANTUM LPS 525 (14-19 ms)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO	HC 1050	QUANTUM LPS 1055 (14-19 ms)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO	HC 2100	QUANTUM LPS 2105 (14-19 ms)	10.390 F.
TRUMPCARD PRO	500/520	QUANTUM LPS 525 (14-19 ms)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO	500/1050	QUANTUM LPS 1055 (14-19 ms)	7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD	HC 40	PLUTO (25 ms)	3.650 F.
TRUMPCARD	HC 520	QUANTUM LPS 525 (14-19 ms)	4.090 F.
TRUMPCARD	500/40	PLUTO (25 ms)	4.550 F.
TRUMPCARD	500/520	QUANTUM LPS 525 (14-19 ms)	4.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s. • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc. • Sauvegarde et conversion des images en TIFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive

Prix HAM-E 3.250 F HAM-E+ 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

MicroBotics, Inc. VXL-30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

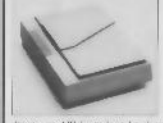
La rapidité, la puissance à votre disposition • Combinez votre carte accélérateur selon vos besoins. • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC version économique. • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz 030	3.495 F.
VXL 25mhz 030EC + 68882 25mhz ou VXL-RAM 32 NON-BURST (2MO)	7.650 F.
VXL 25mhz 030 + 9MO + 68882 25mhz ou VXL-RAM 32 NON-BURST (10MO)	12.400 F.
VXL 50mhz 030 + 9MO + 68882 50mhz ou VXL-RAM 32 BURST (2MO)	15.700 F.

(Tous ces montages peuvent se faire en version numérique sur demande)

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)

PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4 avec « ampoule froide » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP Laserjet • Livré avec OCR Jurisse, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 2 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix 9.500 F.

XL HANDY SCANNER
Largeur de scan 128 mm, (permet de scanner des demi-pages), 400 DPI, 32 niveaux de gris. Prix 2.350 F.

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

Pour tout achat de plus de 600 F. vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+**

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000

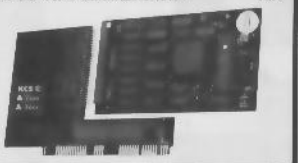
VERSION 3.0 maintenant encore plus performant
• EGA/VGA • Driver souris KCS • Ram disk MS DOS • Vitesse 11 MHZ

A500

KCS POWER PC BOARD A500	VOLUMM-214	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS DOS, etc.)	VOLUMM-210	1.990 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS	VOLUMM-220	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS DOS, etc.)	VOLUMM-214	1.990 F.

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000	2.700 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS DOS, etc.)	2.450 F.



TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

SAMPLER MK2
Le SAMPLER STEREO Amiga « PLUS RAPIDE » 1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression Compatible A3000. Prix 550 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être valorisées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface est ainsi grandement augmentée. Prix 400 F.

MOUSE-JOYSTICK
Ne vous casse plus la tête... et ne casse pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le bouton moteur suffit ! Prix 195 F.

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000.
Vous permet de Booter sur le Kickstart de votre choix (1.3, 2.0 ou plus). Indispensable pour 1A500 Plus. Prix 290 F.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Bons cours 1993. Cours sterling au 15-08-93 • PORT minimum : Carte et Chèques Banc. 70 F. Autres modes : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐ A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 06 66 - Fax (1) 45 88 63 82

AMIGA

QTE	ARTICLE	PRIX UNI	

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
FRAIS DE PORT
Crédit CREO • Expédition soignée dans toute la France
TOTAL

CHEQUE
CCP
Carte Bancaire
Date
Signature

DIRECTORY

La gestion des fichiers repose sur la division de la mémoire en zones portant des noms (les dossiers). Cette méthode, si elle paraît parfaitement évidente, devient rapidement extrêmement complexe à maîtriser quand l'arborescence s'étoffe. Le CLI est inapte à donner une bonne vision des hiérarchies mises en place par l'utilisateur dès que le nombre de fichiers et de dossiers dépasse quelques centaines. Quand au WorkBench, il est rapidement handicapé par ce qui est par ailleurs sa principale qualité : l'intuitivité. L'utilisateur est rapidement noyé sous une marée de fenêtres et d'icônes plus ou moins explicites qui, au lieu de l'aider à se repérer, lui cachent les fichiers réellement importants. C'est pour combler ce vide qu'ont été conçus divers logiciels de gestion de directories. On se souvient de la première génération : CLIMate, DiskMaster 1 et tant d'autres... Tous étaient basés sur la division de l'écran en deux parties contenant chacune un catalogue représenté sous forme de texte. On pouvait à l'aide de la souris sélectionner des fichiers, des dossiers et leur appliquer différentes fonctions telles que l'effacement ou la copie. Tous ces logiciels souffraient d'une certaine rigidité, ce qui a motivé l'apparition d'une seconde génération. Actuellement deux logiciels sortent du lot : Directory Opus et DiskMaster 2.

PRESENTATION

Directory Opus se présente dans une grande boîte noire contenant un manuel assez clair d'une centaine de pages (en anglais pour la version testée) et d'une disquette. Le programme une fois démarré arbore fièrement les couleurs du WorkBench 2.0 et l'on reconnaît immédiatement les deux fenêtres de travail ainsi que les boutons de commande. L'interface se révèle rapide et le déplacement dans les directories aisé. Grâce à trois modes d'affichage, il est facile de sélectionner rapidement les objets que l'on veut traiter. Le premier, classique, montre les noms de fichiers ainsi que leurs tailles respectives et leurs différents attributs. C'est le mode permettant de choisir les fichiers sur lesquels on va faire agir les fonctions de Directory Opus. Un second système de visualisation consiste en l'affichage des directories dont le logiciel connaît le contenu. Cela permet de revenir rapidement en arrière sans appuyer dix fois sur "Parent". Plus spectaculaire encore est le "Directory Tree" qui affiche toute l'arborescence d'un dossier (parfois au prix d'un certain temps de recherche) ce qui, pour les utilisateurs de disques durs, facilitera la visualisation de celle-ci.

Le traitement de l'information est le principal intérêt de l'ordinateur. Ce dernier excelle dans toutes les tâches définies par des algorithmes simples opérant sur des données bien définies. Mais l'accroissement des tailles des mémoires de masse et du nombre de programmes disponibles a rendu nécessaire la conception de logiciels entièrement dédiés au classement des objets qui devront être traités par la suite.

Toutes les fonctions les plus importantes sont présentes. Ainsi on retrouve "Copy", "Delete", "Rename" mais aussi "Move" (déplace un fichier), ou "Clone" (duplique sous un nom différent).
A ces classiques s'ajoutent toute une série de programmes qui se révèlent très utiles dans certaines conditions. "Byte" donne la taille globale d'un dossier en calculant la somme des programmes contenus dans chaque sous-directory. "Encrypt" peut coder un fichier le rendant incompréhensible aux yeux d'une personne indiscrète. "Search" et "Hunt" sont des outils de recherche qui, mis sous forme graphique, se révèlent assez puissants. "Archive" permet l'appel de logiciels classiques tels que ARC, ZOO ou encore LHARC. On trouve également une série de fonctions s'adressant à des types de fichiers bien définis : "Play", "Show", "Read", "Hex Read" sont des outils de visualisation ou d'audition.

LES QUALITES

Directory Opus dispose en outre d'un certain degré d'initiative grâce à son mini-système de reconnaissance de type de fichier. En effet, le double click sur un fichier peut entraîner une action différente selon le type de données qu'il contient. Par exemple, un fichier son doit être joué alors qu'un fichier IFF image doit être affiché. De façon à reconnaître les fichiers, Opus possède une liste de méthodes entièrement redéfinissables basées sur la recherche de certains octets à des endroits bien précis. Bien que cela ne soit pas théoriquement fiable à 100 %, il faut avouer que c'est efficace et rapide.
Mais la plus grande qualité de Directory Opus est son logiciel de configuration. Ce dernier permet de presque tout redéfinir, tant au niveau de l'interface qu'à celui des commandes. On regrettera la relative rigidité de l'interface pendant l'utilisation même du programme. Contrairement à DiskMaster 2, on ne peut pas ouvrir de fenêtre de catalogue supplémentaire ni changer leurs tailles. Par contre, on peut facilement intégrer dans Opus une commande CLI même si sa syntaxe est complexe. Le meilleur exemple est fourni d'office : LHARC, commande CLI plutôt ardue à utiliser, fonctionne parfaitement grâce au système de description de syntaxe contenu dans Opus. Voici ce que cela donne :

```
c:LHArc -x a {dr}{aEnter Archive Name} {O}
```

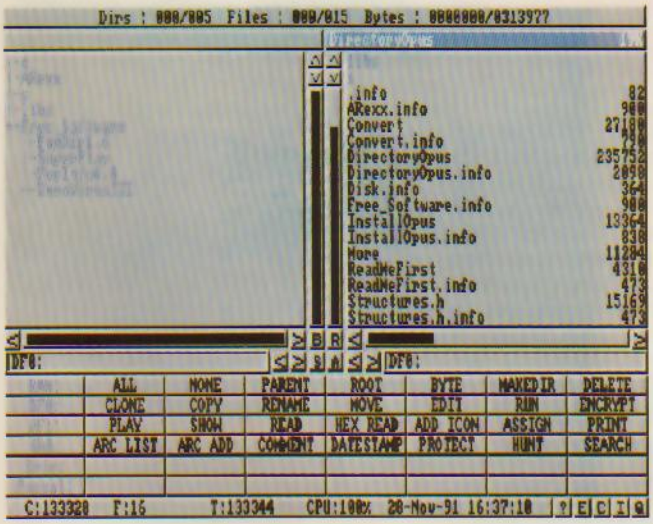
Ce qui veut dire : cliquer sur le bouton (par exemple le bouton "Archive"), appelle la commande CLI en remplaçant {dr} par le path du directory destination (le directory qui, à l'écran, n'est pas sélectionné), en affichant un requester avec pour texte "Enter Archive Name", puis en insérant à la place de {O} tous les fichiers sélectionnés dans le directory source.
ARexx s'entend parfaitement avec Directory Opus qui peut soit lui demander d'exécuter un script, soit recevoir des ordres émanant de lui. On imagine aisément l'intérêt qui peut découler d'une telle association dans une gestion répétitive de certains types de fichiers. Directory Opus apporte à Arexx la puissance de ses primitives, et ce dernier lui confère les avantages d'un langage structuré. On est bien loin du CLI...
Une autre fonction, qui fera plaisir à ceux qui n'ont pas le temps de se plon-

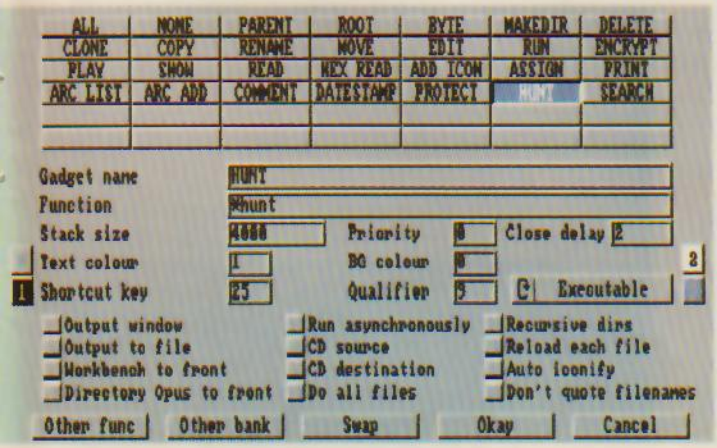
OPUS

ger dans les manuels de leurs logiciels, est l'aide directe mise en oeuvre par un simple clic souris. En effet, chaque commande est associée à un texte plus ou moins long résumant la manière dont il faut s'en servir.
Avant de conclure, notons la présence sur le disque de plusieurs petits utilitaires (PopDir, PopInfo, PowerPlay, ZeroVirus III) et de quelques sources ARexx.
Directory Opus est donc un excellent programme (peut -être un peu trop gros : ses 230 Ko l'empêchent de fonctionner avec moins de 1 Mo de RAM), simple d'emploi, mais dont la puissance peut difficilement être mise en défaut. Il fait partie de cette catégorie de logiciels que tout utilisateur de disque dur ou même de simples lecteurs de disquettes devrait posséder. A consommer sans modération...

Auteur: Jonathan Potter
Editeur: INOVAtronics
Importateur : Avancée

Eric Brunet et François Fleuret.





36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.
Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à renvoyer avec votre règlement à

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
B.P. 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC

Pour la compatibilité avec l'Amiga 500+ nous consulter.

JEUX

FDS900 FDS-GAMES 1
Llamatron, TurboMCP, Missile Command, AirAce2.
FDS901 FDS-GAMES 2
Reversi, MineClearer, TicTacToe, Connex4, Dominos, Yawn!, Tripppin, Mosaic, AmigaTration, FlipIt, 3dTicTacToe, Metro.
FDS902 FDS-GAMES 3
Rubik,SpaceWar,HeadGames,Train,RevComp 2.0.
FDS903 FDS-GAMES 4
DriveWars et Drip.
FDS904 FDS-GAMES 5
SlotCars, Sys, Zerg, Pipeline.
FDS905 FDS-GAMES 6
Spades, Eternal Rome, TrainerMaker, BootGames, Conquest, Klondike.
FDS906 FDS-GAMES 7
Up&Down, TripleYachtz, MegaBall, Humartia CheatSheet.
FDS907 FDS-GAMES 8
Loto, SBall, Quiz, Hollywood Trivia, MiniBlast.
FDS908 FDS-GAMES 9
Chess, SunMaze, Moobase, FiveInLine, Wanderer.

MEGADEMOS

Pas de longs discours.Elles sont EXCELLENTES !
FDS690 BUDBRAIN II SORRY CRIONICS
FDS770 THE SILENTS - ICE DEMO
FDS776 THE SILENTS - GLOBAL TRASH
FDS781 ANALOG - ANALOGIA
FDS790 ANDROMEDA- Decaying Paradise
FDS791 SPACEBALLS - SPASMOLYTIC
FDS807 PHENOMENA - INTERSPACE
FDS826 ANTARTICA MEGADEMO
FDS827 PURE METAL CODERS MD
FDS828 VECTRA - SINKING DEMAND
FDS829 DEFJAM - THE PIXEL NATION
FDS830 EQUINOX-Diving In a Blue Ocean
FDS861 GOLDFIRE MEGADEMO
FDS879 VIXEN - HYSTERIA COOL DEMO
FDS880 TIMEX - HYPRADEMO
FDS896 DEVILS - NO REALITY

SLIDES-SHOW, UTILITAIRES, COMPIL., MUSIC DISKS, EDITEURS.... demander le catalogue FDS-News.

Sont disponibles les collections :

Fred FISH 1 à 580
CAM 1 à 480

AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO & SOURCES SEKA.

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

ALIEN BREED	269 F
BAT 2	340 F
BATTLE ISLE	285 F
CELTIC LEGEND	285 F
CISCO HEAT	240 F
DOUBLE DRAGON 3	242 F
ELVIRA - THE ARCADE GAME	269 F
FASCINATION	265 F
FIRST SAMOURAI	239 F
FOOTBALL CRAZY COMPILILATION	273 F
KickOff 2, Player Manager, Final Whistle	
FORT APACHE	299 F
FUN RADIO COMPILATION	289 F
Tortue Ninja, Gremlins 2, Back To The Future 2, Day Of Thunder.	
FUZZBALL	239 F
GAUNTLET 3	249 F
HEART OF CHINA	349 F
HEIMDALL (1 Mo)	329 F
HOME ALONE	219 F
HUDSON HAWK	239 F
KNIGHTS OF THE SKY	325 F
LEANDER	269 F
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	**235 F**
MAX COMPILATION	270 F
Turricane, Saint Dragon, Swiv, Night Shift.	
MEGA-LO-MANIA	285 F
OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
POPULOUS 2	239 F
ROBOCOD	245 F
ROBOCOP 3D	249 F
ROLLING RONNY	235 F
RUGBY THE WORLD CUP	235 F
SIMPSONS	235 F
TERMINATOR 2	240 F
TIP OFF	242 F
TORTUES NINJA 2	N.C
WORLD CLASS RUGBY	239 F

UTILITAIRES

AMOS Français	470 F
AMOS 3D	360 F
AMOS COMPILER	295 F
DELUXE PAINT 4	890 F
DEMO MAKER (1 Mo)	385 F
DISKLOCK V1.0b (V2.0 pour A500+)	**99 F**
MASTER VIRUS KILLER V2.2	**150 F**

Autres titres Jeux & Utilitaires, demander la liste.

PERIPHERIQUES

Carte extension 512 Ko + horloge pour Amiga 500	390 F
Carte ext. de memoire 512 Ko (sans horloge) pour A500/A500+	300 F
Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F

Pour commander, cochez les disquettes ou articles de votre choix (sur papier libre avec les réf. de la Revue). Les commandes sont envoyées sous 24/48 heures (commercial : dans la limite des stocks) et nous fournissons des disquettes de marque certifiées pour la duplication des logiciels du Domaine Public. Commande DP seule : minimum 6 disquettes. Dans les autres cas pas de minimum.

Nombre de disquettes DP : ..... x 15 Frs = ... Frs
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL = ... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs * = ... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (facultatif mais conseillé) : 12 Frs = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau. (Joindre 7.50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).

J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date et Signature :

* Kit de téléchargement seul : Port Gratuit. Indiquer le type de machine.

ComRev 01/92 - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

LE LECTEUR EXTERNE PC 880 B

HARD

L'Amiga a dès le début été conçu de façon à pouvoir être équipé de plusieurs drives. Une prise disposée derrière la machine sert à enficher le connecteur du lecteur supplémentaire. Chaque lecteur possède lui-même un connecteur, réplique exacte de celui de l'Amiga, rendant possible la création d'une chaîne de trois lecteurs. Ces lecteurs sont soit des 3 pouces 1/2, soit des 5 pouces 1/4. L'ordinateur les reconnaît à l'allumage grâce à une procédure spéciale d'initialisation.

On a rapidement vu naître plusieurs drives de différentes marques dont la mécanique était sûrement issue du même constructeur Taïwanais. Les plus étonnants possédaient un petit afficheur indiquant le numéro de piste sur lequel la tête de lecture/écriture était positionnée. Ce gadget mis à part, seule la taille des lecteurs a réellement progressée dans le sens de la compacité.

Power Computing nous propose un lecteur 3 pouces 1/2 offrant plusieurs fonctions réunies dans le même boîtier. Grâce à un petit curseur situé à l'arrière, on peut passer d'un mode à l'autre (après avoir éteint l'ordinateur). Un interrupteur de désactivation a été placé à côté de celui-ci.

QUI C'EST CELUI-LÀ ?

Tout d'abord le PC 880 B possède un mode antivirus, qui bloque tout les accès en écriture de tous les drives connectés vers le boot-block. Cela rend impossible l'attaque des virus en boot, mais aussi de simples commandes telles que "Format". Ce système, s'il est parfaitement inefficace contre les virus en fichier (les plus à craindre), protège contre la majorité des virus actuels.
Le lecteur est fourni de plus avec un logiciel de copie qui utilise à fond le mode "Blitz", auquel on peut accéder en déplaçant le commutateur. Le mode "Blitz" est selon les concepteurs du drive un système de copie bien plus précis et rapide que ceux disponibles actuellement. Plusieurs disquettes destination peuvent être remplies à partir du drive interne, et ceci à grande vitesse rendue possible par la lecture/écriture simultanée des disquettes.

Les lecteurs de disquettes Amiga sont sans doute les périphériques de stockage qui ont le moins évolués depuis la naissance de la gamme d'ordinateurs 16/32 bits de Commodore. Ceci est lié à l'absolue nécessité de compatibilité entre les machines qui a permis (et permet encore) une facile diffusion de données via le support simple à manier que sont les disquettes.

Enfin, et c'est peut-être le détail qui vous fera adopter ce lecteur : il est doté d'un anti-clic, c'est-à-dire qu'il ne fait pas "click" quand il ne contient pas de disquette. Cette habitude déplorable que Commodore a enseigné à ses lecteurs de disquettes est liée à la détection de l'insertion de disquette par le hardware. En effet, le bit qui indique si l'un des quatre lecteurs contient une disquette, n'est rafraîchi qu'après la commande d'un mouvement de tête du lecteur. Ce mouvement, si minime soit-il, fait assez de bruit pour empêcher la concentration nécessaire à la réalisation de certaines tâches complexes, ou plus simplement l'écoute d'une musique. La botte la plus simple consiste en l'insertion d'une disquette dans les drives qui cliquent. On peut tout aussi bien utiliser des utilitaires qui bloquent le click, mais le plus pratique pour l'utilisateur est l'interception par le drive lui-même des commandes de mouvement de tête.

Le PC 880 B est donc un bon lecteur, qui peut, grâce à ses caractéristiques peu communes rendre de grands services à l'utilisateur de disquette qu'est tout Amigaïste.

Eric Brunet et François Fleuret.

Fabriqué par Power Computing Ltd
Importé par Power Computing

Fiche technique:
Double densité
1000 Ko non formaté
880 Ko formaté
250 Kbits/sec
135 TPI
220x104x30 mm
1 Kg
existe aussi en double lecteur.

Bonne Année avec S2P

10 Mo gratuit du domaine public sur votre ADD 500

LES MEILLEURS SOFTWARES — **LES MEILLEURS SYSTEMES** — **LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES**

SOFTWARES

AVENTURE

FLAMES OF FREEDOM	340 Frs
RAILROAD TYCOON	340 Frs
LEMMINGS	240 Frs
LEMMINGS Const. Kit	240 Frs
GODS	290 Frs

MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs

SIMULATION

F -117A	340 Frs
GUNSHIP 2000	340 Frs
MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
KNIGHTS OF THE SKY	340 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
CG OUTLINE FONTS	1390 Frs
PROWRITE 3.0	990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	1390 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	790 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
DIGIVIEW GOLD 4	1300 Frs
3 D Const. Kit	399 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
Volumn 4d Pro	2390 Frs

UP GRADE DPaint III : Tél.

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

COMPILATIONS

AMIGA BUSINESS PACK (Excellence, Maxiplan Plus, Superbase Pro)	990 Frs
AIR COMBAT ACES	269 Frs
Aventures Extraordinaires	299 Frs
PLANETE AVENTURE	289 Frs

Spéciale Promo !!

Extension mémoire A 500 Plus 1 Mo : 690 Frs
Lecteur externe 3'1/2" 570 Frs
Joystick Manta-ray (6 micro switchs) 129 Frs

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE) **2490 Frs**
A 500 + **2990 Frs**

Extension mémoire avec horloge	390 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
ADD 500 + HD Fujitsu 45 Mo	3290 Frs
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3490 Frs
ADD 500 + HD Quantum 105 Mo	4490 Frs
Extension mémoire ADD 500	
1 Mo 500 Frs - 2 Mo 900 Frs - 4 Mo 1700 Frs	
Disques GVP	Nous consulter

AMIGA Advantage A 500 Plus + Infofile + Fusion Paint + Shangaï + Spindizzy, Cadaver + Kick Off II et Bomber **3.590 Frs**

AMIGA 2000

A 2000 **4990 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S **6990 Frs**

Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4590 Frs

CARTES ACCELERATRICES

GVP A 3001 S2-50 Mhz - 4 M	16990 Frs
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 333 - 33 Mhz - 4Mo	12990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	3990 Frs

KICKSTART
UPGRADES 1.3 ⇨ 2.0
Téléphonez-nous

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo **21350 Frs**
A 3000 UX 25 Mhz 100 Mo/5Mo **23500 Frs**

PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2690 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1590 Frs
DG 40 Filtre electronique	1680 Frs
Action Replay MK II - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	5490 Frs
CDTV + 5 discs	6990 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

BORNES

SYSTEMES DE COMMUNICATION

Spécialistes sur Amiga. Formation sur Amigavision dans toute la France. Fabrication d'Habillages de Bornes interactives.

Démonstration permanente : solutions vidéo, journaux cycliques, bornes interactives

S2P Tél : (16) 20 55 99 80

BON DE COMMANDE

S2P 01/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TT

Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 18 h00)

Date Signature

LA BOITE A SA

SOFT

Son look s'apparente à celui des premières versions de Soundtracker (fonctions magnétophones), avec bien évidemment de nombreuses pages et icônes supplémentaires de toutes sortes. La présentation générale est assez bien réalisée, le programme est clair et facile d'emploi. En revanche, il est à déplorer que pratiquement aucune commande ne soit directement exploitable du clavier. En effet, après quelque temps d'utilisation, la plupart des manipulations souris à l'écran peuvent devenir ennuyeuses. Le reste des manipulations et des tâches restent semblables aux autres versions de Soundtracker. Quand vous entrez dans le programme, vous découvrez quatre icônes, qui sont en fait le principal centre d'intérêt du programme.

Bien connu des Ataristes, AudioSculpture perpétue la lignée des sountrackers, et arrive aujourd'hui sur Amiga. Sans apporter de réelles évolutions, comme les Protracks, Startreks et autres clones, il offre malgré tout des petites touches personnelles qui s'avèrent être assez intéressantes.

INSTRUMENTS LISTE

Cette page reprend là encore la plupart des possibilités existantes à ce jour, comme le classement des sons par ordre alphabétique, la remise à jour de la liste chargement ..., mais elle met également deux nouvelles fonctions à notre disposition.

– Fonction "Mark" : cette fonction vous permet de faire apparaître tous les sons contenant un mot-clé, par exemple le mot "Bass" (big bass, analobass, etc). Pour cela, il vous faut déterminer un masque : "1.#bass#". Cette fonction est relativement intéressante et rapide, surtout quand vous désirez extraire un son d'une liste de 2 ou 3000 instruments.
– Fonction "Edit" : la fonction "Edit" est elle aussi très utile, elle vous permet d'entrer toutes les données sur un sample que vous voulez inclure dans votre liste : volume, bouclage, taille mémoire, etc.

SAMPLE EDITEUR

Pas grand chose à signaler du côté de l'édition, si ce n'est que rien ne manque, on y trouve le resample, la loop, l'écho, le filtre, avec en plus quelques fonctions intéressantes.

– Fonction "Chord" : comme son nom l'indique, cette fonction permet de créer vos propres accords en vous servant du clavier de l'Amiga. Le principe est simple, vous avez la possibilité d'empiler quatre notes. Vous déterminez les notes sur une petite page : C-2, E-2, G-2, C-3. L'Amiga réalise ensuite la superposition de ces notes, et crée un échantillon.

– Fonction "Speach" : cette fonction, très chers Amigaïstes, vous l'avez tous un jour utilisée. Vous ne vous rappeler pas de la voix synthétique du Workbench ("Say") ? Et bien le principe est le même, à part que cette fois la voix de l'Amiga sera calculée et transformée en sample.

LES VECTEURS SYNTHETISEURS

C'est une simulation de synthétiseur, qui exécute des sons utilisant des pseudos oscillateurs. Vous avez huit oscillateurs à votre disposition, chacun a une amplitude, un pitch, une phase, ainsi qu'une résonance. Vous avez la possibilité d'entrer des données graphiques, c'est-à-dire que vous pouvez dessiner graphiquement à la souris les courbes et les enveloppes de chaque oscillateur. Nous ne vous cachons pas que le résultat est souvent bizarre ! En effet, ce procédé vous permet de créer des enveloppes aux sonorités très analogiques. Pour créer des enveloppes dites "standards", le programme possède des courbes prédessinées (sinus, carré, triangulaire), que l'on peut sélectionner au clavier (ALT+s,t,p). Une fois toutes les données rentrées, vous pourrez faire calculer vos courbes à l'Amiga, il les transformera en samples. Vous avez bien sûr la possibilité de sauver vos échantillons ainsi créés sous la forme de paramètres, ils n'occuperont que 7 Ko sur le disk !!!

SYNTHETISEUR TEMPS REEL

Contrairement aux vecteurs synthétiseurs, le calcul de sons ne transmet pas les données entrées en sample, mais vous permet de créer des samples comparables à ceux d'un C64 ou d'un ST. Il vous est ainsi possible de sculpter l'enveloppe de vos sons, en jouant sur le réglage de différents paramètres :

FQ : Octave
LO : Amplitude
A1L : Volume de l'attaque
A1S : Amplitude de l'attaque
A2S : Seconde attaque
DS1 : Amplitude de la seconde attaque
ST : Longueur du sustain

Comme dans n'importe quel programme créant des sons analogiques, vous pouvez travailler à partir de forme d'onde primaire, comme Sinus, Square, Noise...

MACRO EDITEUR

C'est un éditeur qui vous permet de créer vos propres effets de commande. Le macro éditeur est une sorte d'assembleur 68000 simplifié, vous avez ainsi accès à différents paramètres traitant des sons et des voix sur lesquels ils sont joués. Vous pouvez entre autres utiliser les effets "E" du Protracker. Les fonctions utilisées pour la programmation des macros sont assez simples, "Move", "Add", "Sub", "Clr"..., mais nécessitent tout de même des connaissances approfondies en assembleur 68000.

AMPLE

MIDI CONTROLE

Le programme possède aussi un éditeur MIDI. Vous avez donc la possibilité d'écrire vos partitions avec l'aide d'un synthétiseur, mais aussi d'utiliser AudioSculpture comme séquenceur. Le programme ne comporte que quatre voix en composition interne, extensibles à huit en MIDI. En fonction MIDI, le progamme pourra donc piloter un synthétiseur multitimbral.

Un programme intéressant, d'une part parce qu'il vous offre un certain confort de travail. De plus, il est très bien fourni en sources de toutes sortes : son, module, replay routine... D'autre part, AudioSculpture propose des fonctions intéressantes et performantes. A noter tout de même que d'un point de vue purement technique, et à quelques fonctions près, AudioSculpture Amiga n'est qu'une adaptation d'un logiciel déjà vieux d'un an, le Starrtracker.

Chrylian, votre serviteur

Amiga News-Tech

"le magazine des programmeurs sur Amiga"

45 F.
squette
comprenant les sources et les exécutables

LA DISQUETTE ET LE MAGAZINE SONT UNIQUEMENT DISPONIBLES PAR ABONNEMENT

11 NUMEROS SEULS : 350 F.

11 NUMEROS + LA DISQUETTE : 600 F.

Remplissez le bon lissiblement et expédiez-le accompagné de votre réglement par chèque bancaire ou CCP à : **AMIGA VPC - 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 ALFORTVILLE.**

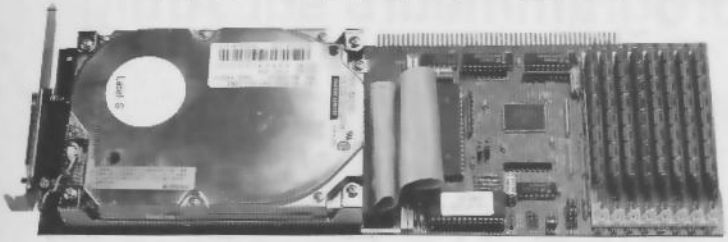
NOM : _____ **PRENOM :** _____
ADRESSE: _____
CodePostal: _____ **VILLE:** _____

Je m'abonne à l'ANT pour une durée d'un an, soit :
11 numéros seul : 350F
11 numéros plus 11 disquettes : 600F
Frais de port Etranger & Dom/Tom paiement par mandat : +85F

Veuillez trouver ci-joint un réglement par chèque bancaire ou CCP d'une valeur de : _____

POWER CO

Les Cartes GVP



Cartes Accéleratrices:

68030 en **22 MHz** et coprocesseur **68882** 1 Mo de Ram installées ou (4 Mo) pour la version **33 MHz**. Extensible j'usqu'a 13 Mo (22 MHz) ou 16 Mo (33 MHz) grâce a des simms.
livrée avec **deux** interfaces **SCSI**.

22 MHz	**7990 Frs**
33 MHz	**14990 Frs**
HD 52 Mo	**2590 Frs**
HD 114 Mo	**3990 Frs**

Simm 32 Bits nous consulter

Carte Disque dur / Extension Mémoire

Carte seule 0 Ko	**2090 Frs**
+52 Mo	**4290 Frs**
+114 Mo(NEC) 11 Ms	**5490 Frs**

ACCESSOIRES

Souris Optique Golden Image	**380 Frs**
Souris Power mecanique	**199 Frs**
Anti click	**95 Frs**
Couvercle Protection A500	**90 Frs**
Lecteur Interne A500	**540 Frs**
Lecteur Interne A2000	**590 Frs**

BLITZ TURBO

Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le(s) lecteur(s) externe(s)
Copie differents autres formats(IBM,MAC,ATARI)

Contient un interrupteur anti virus
Contient un anticlick pour les lecteurs externes

230 Frs

Sachez que la copie de softs protegées est un acte illegal.

Lecteur PC880

Circuit Spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher d'autre lecteur 880 Ko formattés. Garantie 12 Mois

570 Frs

Nouveau :

Double lecteur 31/2 externe avec alimentation 220v **1090 Frs**

Extensions de Mémoire Pour A500:

512 Ko sans horloge	**360 Frs**
512 Ko avec horloge	**390 Frs**
1,5 Mo avec horloge	**990 Frs**

Accéde a 1 Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus. (Kikstart 1.3 obligatoire)

Atonce

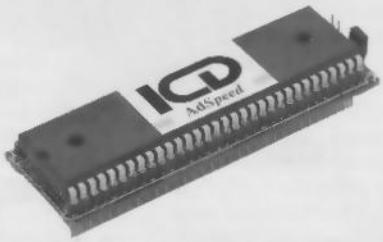
Atonce (286 a 8 MHz)	**1700 Frs**
Adaptateur A2000	**570 Frs**

Nouveau:

Atonce Plus 286 a 16 mhz
+ 512 ko de fast rams
emplacement 80287 **2490 Frs**

KCS POWER BOARD(1Mo)	**2190 Frs**

ADSPEED



Accélérateur de la Marque ICD
Fonctionne sur A500,A1000 et A2000
Installation sans soudures
Selection de 7,16 MHz a 14.3 MHz

1790 Frs

MPUTING

SLIMLINE

Ce disque dur extra-plat de type AT est fourni avec une interface ICD qui s'adapte sans soudures sur le 68000.
Les utilitaires ICD sont livrés en standart.Silencieux

En 40 Mo	2990 Frs
En 52 Mo Quantum	3690 Frs
En 105 Mo Quantum	4590 Frs

GVP A500

En 52 Mo Quantum	4500 Frs
En 105 Mo Quantum	6990 Frs

Livrés en 0 Ko

ICD A2000

Carte 0Ko seule	1890 Frs
+52 Mo Quantum	2590 Frs
+105 Mo Quantum	4590 Frs
Simm 1 Mo	410 Frs
Carte sans Rams	1390 Frs

SCANNER

400 DPI /64 Tons de gris
1490 Frs

FLICKER VIDEO

Pour A500,A1000 et A2000
Promotion 2390 Frs

ADRAM 540

Extension ICD de 0 a 4 Mo pour A500. Avec horloge.

En 1 Mo	1390 Frs
En 2 Mo	1790 Frs
En 4Mo	2390 Frs

PC880B

Lecteur 880 Ko
Integrant:
*Anti click
*Blitz Turbo
*Anti virus(switchable)

710 Frs

FUSION FORTY

68040
+4 Mo

20000 Frs

PROMOTIONS

Les Memoires:

44256	55 Frs	Denise N.C.	Paula N.C.	8372A N.C.
511000	55 Frs	Gary N.C.	Kikstart 1.3	N.C.

Ram Zip A3000 370 Frs

PC880+512 Ko sans Horloge: 760 Frs
PC880+512 Ko avec Horloge: 830 Frs

Power Computing France

Power Computing est fier de présenter sa gamme pour les machines Commodores.

Pour Tout Renseignements:

Service Technique:
(SAV sur la gamme AMIGA)
Du Mardi au Samedi de 10h a 13h

Renseignements Techniques:
Du mardi au Samedi de 15h a 18h

(1) 43 38 04 35

Service Revendeurs:

Tel: (1) 43 57 01 69

Pour commander; il vous suffit de remplir ce bon; et de l'éxpedier, accompagné de votre reglement; ou de nous appeler au:

Power Computing France
15, Bld Voltaire
75011 Paris
(1) 43 57 01 69
Fax:(1) 43 38 00 28

Bon de Commande:

Nom:.....
Prénom:.....
Àdresse:.....
.....
Code Postal:.....
Ville:.....
Systeme:.....
.....
Je Commande:
.....
.....
.....
.....
.....

Ci joint un cheque ou numero CB:
.....Frs
CB...../...../...../...../ Val:...../.....
Signature:
FRAIS DE PORT EN SUS

DE LA 3D E

2D

Nous avons vu le mois dernier comment dessiner en perspective parallèle, mais comme vous vous en doutez, tous les objets posés dans la nature ne sont pas forcément parallèles ou face à vous. Nous voilà donc plongés dans une nouvelle dimension : j'ai nommé la perspective oblique. Celle-ci vous permet de pouvoir représenter quelque soit l'angle de vue le volume d'un objet en 3 dimensions.

Après l'étude de la perspective parallèle, voici tous les secrets de la perspective oblique : une nouvelle dimension pour la 2D. La théorie du dessin sur papier est ici appliquée au graphisme sur ordinateur.

LES DIFFERENTS ANGLES

Deux cas peuvent se présenter : soit vous êtes bien en face de votre objet mais c'est celui-ci qui est orienté, soit c'est vous qui regardez votre objet suivant un certain angle. Dans les deux cas, il vous faut déterminer avec précision votre angle de vision. Pour simplifier nous nous contenterons des deux cas les plus fréquents : l'angle à 45°, et celui de 60/30°. Les vrais artistes utilisent surtout le second, le premier ayant tendance à déformer quelque peu l'objet. Pour illustrer ces deux solutions nous avons dessiné une chaise en vue de 45° et une autre en vue de 60/30° (figures 1 et 2). Vous pouvez remarquer que sur la première, les parties faces et côtés sont visibles en égales proportions, alors que sur la seconde c'est la partie face de l'objet qui est privilégiée par rapport au côté. Enfin, la seconde semble plus réaliste dans son volume et sa disposition. Sur la figure 3, nous avons tracé les deux possibilités d'angle afin de mieux vous les représenter.

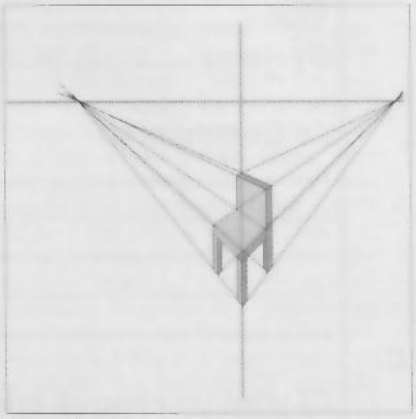


Figure 1

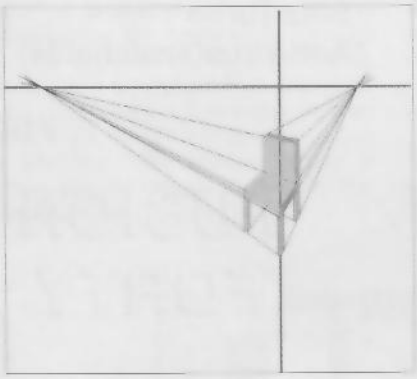


Figure 2

Mais passons maintenant aux choses sérieuses : la perspective oblique vous oblige à traiter au minimum deux côtés de l'objet. Cela implique la création de deux points de fuite situés à droite et à gauche de l'objet. Pour rappel, ces points de fuite doivent obligatoirement croiser la ligne d'horizon. Enfin, les lignes de constructions se croisent les unes avec les autres suivant le point de fuite destiné. Le centre visuel ne vous sert plus que pour la composition du dessin. Pour concrétiser cette théorie, nous allons créer un cube en vue de 45° (choisi pour sa simplicité de compréhension, figure 4). Pour le réaliser, vous

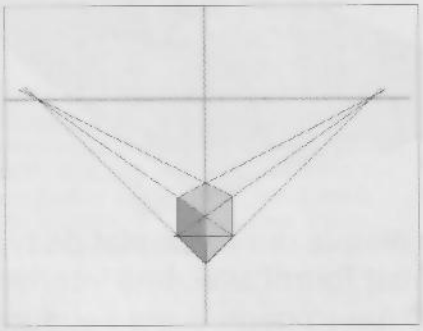


Figure 3

avez besoin de 2 points de fuite : un à droite et un à gauche. Le cube doit être incliné précisément à 45°. **Prolongez** cette base jusqu'à la ligne d'horizon, vous déterminez ainsi les deux points de fuite (droit et gauche). **Tracez** la hauteur désirée du cube, et à son extrémité, **tirez** des lignes de construction avec vos points de fuite. Vous pouvez alors sans difficulté relier les deux lignes de construction afin de créer les deux côtés du cube. Le croisement de deux lignes de construction tirées entre les extrémités des côtés et les deux points de fuites créera le dessus du cube. Voilà, ce n'est pas plus compliqué que ça. Il va sans dire que plus les objets sont complexes, et plus vous avez de lignes de construction. Attention à ne pas en oublier.

EFFET DE PROFONDEUR

Comme pour la perspective parallèle, nous avons là aussi des règles très strictes pour la création de profondeur et de volume. Prenons toujours pour

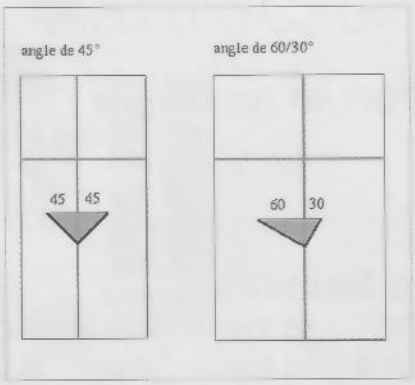


Figure 4

N 2D (2)

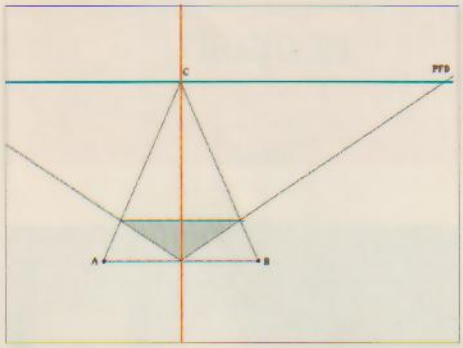


Figure 5.1

exemple la base du cube incliné. **Commencez** par tracer un triangle ABC (figure 5.1), puis dessinez la base du carré en vous assurant bien que les deux extrémités sont bien à la même hauteur. Pour éviter une crise de nerf, **prenez** la précaution de tirer une droite avant, entre les deux points présumés (figure 5.1). **Prolongez** la base du carré pour déterminer les points de fuite, puis **joignez** le point A du premier triangle au point de fuite droit. Vous obtenez un point d'intersection nommé F. **Répétez** l'opération pour le point G. **Tirez** une droite entre les deux, et le point d'intersection H apparaît sur la ligne de centre visuel. Le carré est créé (figure 5.2). Vous pouvez bien sûr vous en servir comme base pour un cube en lui ajoutant une hauteur.

QUESTION D'ANGLES

Passons maintenant aux cas particuliers : vous pouvez avoir à représenter une forme rectangulaire orientée suivant des angles peu courants comme 70/30° ou 10/80°. Tout est une question d'angle. **Commencez** toujours par représenter le carré à plat (figure 6). Pour le représenter en perspective, il vous faut d'abord créer un triangle ABC partant du centre visuel comme pour le calcul de la profondeur. Puis **tracez** les droites EC et FC pour déterminer l'angle d'orientation, et la droite GH pour la profondeur. **Tirez** une diagonale entre BG, et **tracez** les lignes de base du carré EOD et JI. Il ne vous reste plus qu'à relier EJ et ID suivant le même point de fuite (figure 7). Il va sans dire que vous devez appliquer les mêmes règles pour des objets comportant des décrochements importants.

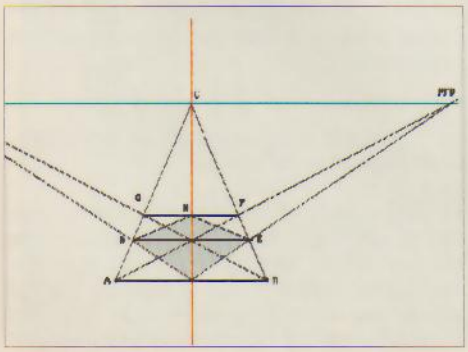


Figure 5.2

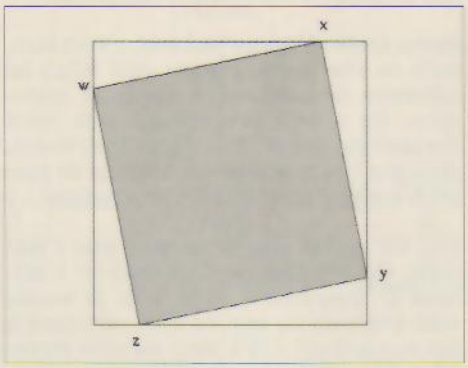


Figure 6

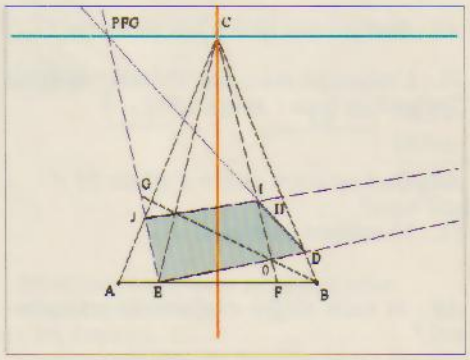


Figure 7

PENTES EN PERSPECTIVE OBLIQUE

Comme pour la perspective parallèle, vous avez besoin d'un point de fuite montant ou descendant. Pour la perspective oblique, vous avez en plus au minimum un point de fuite supplémentaire pour le degré d'orientation de la pente. Pour réaliser les deux croquis de la figure 8, nous avons dû tenir compte des droites de construction entre la base de la pente et le point de fuite. Ces pentes ont été dessinées sans angle déterminé, mais pour plus de réalisme nous vous conseillons d'adopter un angle précis comme 45°.

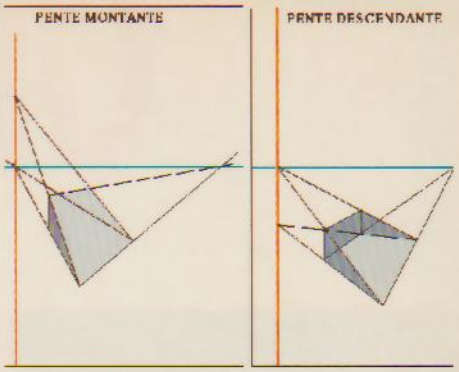


Figure 8

ESCALIERS

Les escaliers sont un compromis entre un objet et une pente. Pour réaliser des marches comme sur la figure 9, il faut tracer la base de l'escalier (droite AB) prolongée jusqu'au point de fuite, et les lignes de constructions avec le centre visuel et le point de fuite montant. Il ne vous reste plus qu'à créer la première marche en suivant le point de fuite gauche et le centre visuel pour obtenir CD et EF. Pour les autres marches, **répétez** l'opération. Vous avez maintenant vu la plupart des cas représentés par la perspective. Cela peut paraître un peu compliqué au départ, mais vous verrez qu'à l'utilisation cela aide fortement pour garder un certain réalisme dans vos dessins.

ASTUCE : Au début de cet article, j'ai parlé de différents angles : le 60/30° et le 45°. Sur le papier, rien de plus simple que d'appliquer une équerre graduée, mais sur écran c'est une autre affaire. Sur la série des DPaint, j'ai résolu ce petit problème très simplement : je dessine donc les deux côtés de mon objet (hauteur et largeur), je le prends en brosse et l'oriente soit de 45° pour un angle à 45°, soit à 60° pour un angle à 60/30° avec la fonction "rotate any angle". Il suffit donc par la suite de prolonger cette base pour être sûre de mon angle. Faire une chaise en perspective c'est bien, mais il y manquera certaines finitions qui donneront le cachet de l'authenticité. Le mois prochain nous étudierons ces dernières petites règles importantes concernant les ombres portées, les reflets (dans un miroir), et les nuances de couleurs pour simuler le volume.

I.Halimi

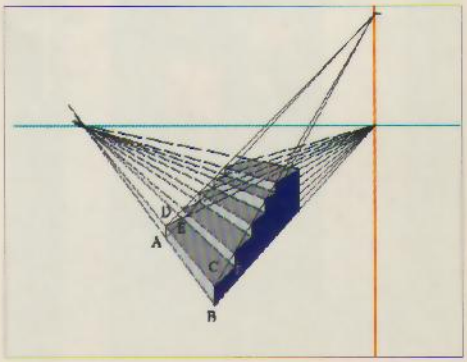


Figure 9

CIS DE LA CAV

Fidèles à notre tour du monde des sociétés françaises, nous testons la région de Bordeaux et ses crus, invités par l'importateur CIS.

Amiga Revue : Quelle est l'origine de CIS ?

Franck Lafage : Le nom existait bien avant que la société soit créée. Au départ, j'ai implanté Oric à l'Ile Maurice pour la société Computer Information Services.
De retour à Bordeaux pour effectuer des études, j'ai rencontré Bruno, alors étudiant en informatique, qui s'occupait d'une coopérative d'étudiants. L'Amiga n'était pas officiellement en France, mais il était présent dans les laboratoires de la fac par l'intermédiaire de développeurs Commodore.
On a approché l'Amiga 1000, une superbe machine, par l'intermédiaire de Mr Cohen, la première personne à avoir écrit un bouquin sur l'Amiga. On a pris contact avec la jeune société Commodore France qui venait de s'implanter.
Nous nous sommes présentés en tant que coopérative étudiante, et on a réalisé d'excellents scores sur l'Amiga 1000 qui était très cher à l'époque. On vendait exclusivement aux étudiants à des prix très compétitifs.

"L'empire CIS".

Bruno Lesté : L'Amiga tout seul, c'était bien, mais on s'est rendu compte qu'il fallait lui adjoindre de nombreuses cartes et extensions. On a donc pris contact avec Spirit Technology. Les études, c'était intéressant, mais pas très motivant. On a décidé de passer à quelque chose de plus pragmatique.

FL : On voulait monter un gros truc d'étudiant. On a réalisé un CA d'environ 3 millions de francs en 6 mois. Tout le monde était bénévole au sein de cette structure à but non lucratif. CIS a donc été créé en octobre 88.

AR : Quel produit vous a fait démarrer ?

FL : L'extension mémoire "IN1000" de Spirit Technology pour l'Amiga 1000.

AR : Quel est votre chiffre d'affaire 91 ?

FL : 13 millions de francs.

AR : Et votre chiffre d'affaire 92 prévisionnel ?

FL : Une augmentation de 50 %, il ne faut pas se méprendre sur cette augmentation qui n'est pas seulement dûe à une augmentation des ventes des produits existants, mais à la multiplication des produits que l'on représente. Actuellement 50 % du CA est réalisé par la vente de logiciels.

AR : Quelle est la philosophie de CIS ?

FL : On a commencé comme beaucoup d'acteurs du marché, par une boutique. Au bout d'un an on a arrêté la distribution directe pour ne pas concurrencer nos revendeurs qui offraient un service direct aux consommateurs. La hot line directe, c'est vraiment très important chez CIS, ça mobilise 30 % du temps du personnel vu la diversité des produits, un revendeur ne peut pas vraiment connaître tous les produits d'autant que ce contact direct avec le consommateur permet de mieux connaître les besoins de ces derniers.

"L'entrepôt".

BL : En résumé, CIS francise les produits importés, apporte une garantie de 2 ans, offre une hot-line pour les utilisateurs de ces produits, suit les mises à niveau, et se refuse à vendre en direct tout en appliquant un marketing puissant à tous les produits que nous importons.

AR : Quel est le pourcentage de développement logiciel en interne ?

FL : CIS a aujourd'hui deux programmeurs à temps plein qui travaillent sur des projets qui sont menés avec GVP, on vient de terminer Digital Sound Studio qui est un logiciel vendu par GVP dans le monde avec un échantillonneur 8 bits, donc le hard est GVP et le soft, CIS. On a aussi redessiner l'interfa-

E AU GRENIER

"Le SAV".

ce de l'utilitaire d'installation (version 4.0), qui va piloter les disques durs GVP.

BL : Le développement de DSS a duré 2 ans.

AR : Comptez-vous rester mono-produit, ou pensez-vous à une ouverture vers une autre machine ?

FL : Tout le développement de CIS est basé sur l'Amiga. Le marché Amiga est une aubaine pour une structure comme la nôtre car nous n'aurions pas pu évoluer de cette façon sur un autre marché. Il y a 10 ans on aurait pu être une structure Apple mais le marché Amiga semble tout à fait intéressant : il y a 3 millions d'Amiga dans le monde, le parc installé français se développe, il est évident que nous testons des produits sur d'autres plates-formes, mais nous n'avons pas du tout l'intention de changer du tout au tout du jour au lendemain.

BL : Pas question de se sacrifier. On ne se diversifiera que le jour où l'on pourra investir autant sur d'autres plates-formes que sur l'Amiga sans affecter notre qualité de prestation. Pour le moment toute notre volonté et notre énergie sont investies dans l'Amiga.

AR : Quel est votre analyse du réseau de distribution ?

FL : Aujourd'hui il est vrai que la grande distribution est importante, CIS va clairement se rapprocher de ces grandes chaînes pour des produits d'entrée de gamme, qui ne nécessitent pas de spécialisations particulières, soit près de 20 % de notre gamme. La micro-shop traditionnelle ne peut plus exister en tant que vendeur d'ordinateurs simplement, mais en mettant en avant leur savoir faire sur la partie haute du marché : c'est-à-dire que chaque machine et chaque gamme commercialise des produits qui nécessitent un suivi, etc.

BL : C'est cette fenêtre que doit occuper la Computer Shop ou vendre des solutions complètes. La gamme Amiga est très diversifiée et permet à tous les canaux de distribution de se positionner.

AR : Que pensez-vous de la prochaine gamme Commodore ?

FL : L'Amiga 500 Plus est le premier représentant de la nouvelle génération Commodore, nous sommes très contents de la sortie d'une telle machine avec son système d'exploitation 2.0 très puissant, et il conserve son port d'extension. Nous amenons notre solution avec GVP, on peut rajouter un 68030, un émulateur PC AT, de la Ram et on prépare toute une gamme de périphériques qui viendront s'enficher sur ce bus d'extension.

AR : Quelle est votre attitude face à la disparition annoncée du 2000 ?

FL : Le 2000 n'est pas une machine morte.

"Frank Lafage".

CIS DE LA CAVE AU GRENIER

L'EQUIPE CIS

COMMERCIAL ET MARKETING :
Frank Lafage
Bruno Lesté
Marc Caillard
Natacha Lafare

SUPPORT TECHNIQUE, R&D :
Fabien Baudon
Jacques Madec

COMPTABILITE ET GESTION :
Sheila Canhoyea
Nathalie Decor

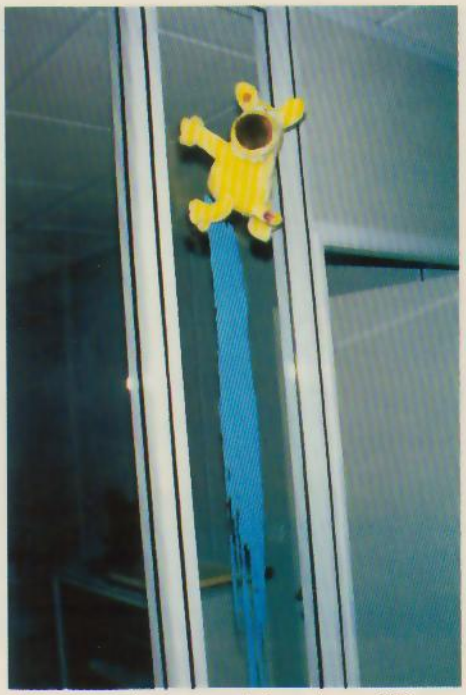
COMMUNICATION :
Frédéric Autechaud

STOCK, EXPEDITIONS :
Jean-Michel Joubert
Patrick Amar

Actuellement l'évolution technologique fait qu'une machine est très rapidement remplacée par une nouvelle. Le 2000 a encore toutes les possibilités d'évolution. Les utilisateurs du 2000 aujourd'hui ne seront pas enfermés dans un ghetto. Commodore va sortir un kit de mise à niveau du système d'exploitation très bientôt, il est déjà disponible en Allemagne et aux USA. Seule limitation, l'utilisateur n'aura qu'1 Mo de mémoire vidéo. Plusieurs sociétés proposent déjà une solution pour augmenter la mémoire vidéo. Notre carte vidéo qui est destinée au 3000 a un kit d'adaptation pour le 2000. CIS continue de développer sur le 2000.

AR : Ne trouvez-vous pas qu'il y ait trop d'importateurs par rapport au nombre de produits ?

FL : Certainement pas ! La France fait figure de parent pauvre, spécialement sur le marché Amiga. Nous nous sommes lancés sur la distribution des logiciels car le hardware ne fait pas tout, d'autant que très peu de ces logiciels étaient francisés, etc.
Ce que je souhaite c'est que les gens qui font de l'importation ne viennent pas concurrencer la distribution avec des prix cassés sans service, sans garantie, sans francisation, c'est à la portée de n'importe quel VPCiste anglais ou allemand. La gamme de produits qui reste à distribuer est énorme, il est clair qu'il y a des leaders sur le marché, qu'il est plus facile de démarrer avec des marques connues, notons que CIS a distribué Spirit Technology qui était une petite société aux Etats-Unis, leur notoriété était plus forte en France grâce à CIS que chez eux.


La mascotte du service technique s'est oubliée.

"La mascotte vénale du boss".

AR : Les problèmes d'exclusivité ?

FL : L'exclusivité c'est pour garantir les investissements en faveur de l'utilisateur : francisation, hot line, upgrades, etc, et les investissements commerciaux en matière de publicité notamment.
Cela nous donne la possibilité de développer une gamme et un service autour. Il s'agit d'une garantie que le constructeur ne vendra pas à d'autres sociétés en France qui profiteraient des efforts du représentant officiel.
Il ne s'agit pas d'interdire à toute autre société de vendre ces produits en parallèle en les achetant auprès de grossistes américains, ça les regarde s'ils préfèrent se marginaliser sur le marché en vendant des produits en anglais, ce qui est théoriquement interdit, sans support technique du constructeur ni de son importateur, sans garantie de remise à jour et à des prix qui ne sont pas forcément attractifs. Quand cela se produit, nous engageons les utilisateurs à retourner auprès de ce type de revendeur pour être remboursé. Chacun de nos produits

contient un bon de garantie personnalisé, il est donc facile de ne pas se faire tromper. Toutefois, CIS, toujours fidèle à cette politique de service, propose aux gens qui ont fait l'achat d'un produit à l'étranger ou auprès d'un importateur parallèle d'acheter la garantie CIS et la fameuse aCIStance technique pour un prix forfaitaire qui varie entre 10 et 20 % de la valeur du produit concerné.

AR : Comment voyez-vous l'ouverture du marché européen ?

FL : Ce ne sera pas l'apocalypse tant redoutée, il y aura toujours besoin de traduire et d'adapter les produits en fonction de chaque pays.
A quoi peut bien servir une hot line allemande pour un utilisateur français. Le consommateur préférera toujours un contact à proximité.
De plus, depuis plusieurs mois nous nous attachons à offrir un niveau de prix "européen" compte tenu des différents taux de TVA et des tailles de marché.
Nos rapports avec nos homologues européens sont également excellents.

BL : S'il y a concurrence, nos investissements durant 3 ans en services, en organisation, ainsi que les rapports de partenariat développés avec les revendeurs Amiga français nous permettront de conserver notre place de leader.

"Sœur Anne ne vois-tu poindre Bruno à la gare".

AR : Quelles sont les ambitions européennes pour la société ?

FL : CIS traite ses exclusivités pour les pays francophones tels que la Suisse ou la Belgique et nous travaillons avec des représentants locaux. De part notre position géographique, nous avons également des rapports commerciaux importants avec l'Espagne.

"Show Room".

AR : Quel influence avez-vous en tant qu'importateur sur les fabricants ?

BL : De part nos contacts réguliers, nos structures techniques, CIS a une influence non négligeable auprès de nos fabricants. Notre intervention peut se faire en aval du produit : débuggage, comme par exemple Professionnal Page en français, ou Broadcast Titler 2.
Ou dès la conception du produit, nous avons réalisé le cahier des charges du Videomaster.

AR : Que pensez-vous du CDTV ?

FL : Le concept est très intéressant. Ce n'est pas qu'une console fermée, on garde la possibilité de lui adjoindre des périphériques et des extensions.
Commodore lui-même développe ou prend contact avec des sociétés pour enrichir l'environnement de la machine.
Le CDTV est bien la machine révélatrice de la mentalité Commodore : Commodore continue à innover, et continue à progresser, ce qui est rassurant pour leur image de

CIS DE LA CAVE AU GRENIER

"Le Yeti".

marque, et pour les sociétés qui vivent sur cette plate-forme. Le gros problème reste le nombre de logiciels disponibles et leur francisation.

AR : Sur quels critères s'effectue la sélection des produits importés ?

FL : La zolie boîte... Non, en premier lieu, cela dépend de l'intérêt pour l'utilisateur, comme par exemple le DCTV, qui provoque un engouement certain, tout le monde a envie de plus de couleurs.
On fait attention aussi aux critères techniques, les produits à placer à l'intérieur de la machine entraînent une perte de garantie. Il y aussi les problèmes de compatibilité. Et puis cela dépend aussi du constructeur et de leurs conditions. On fait attention au niveau du prix.

BL : Nous n'avons pas une grille de critères de sélection pour choisir les produits. On reste à l'écoute des besoins du marché.

AR : Pourquoi un écart dans la disponibilité des produits entre les USA et la France ?

BL : Pour les délais, nous avons mis au point une politique à deux niveaux. Soit on prend le temps de franciser logiciel et manuel. On ne recompile pas les logiciels en interne, donc ça prend un peu plus de temps, il faut envoyer la traduction au constructeur, qui nous renvoie une version, etc, jusqu'à ce que ce soit propre.
Soit on veut répondre immédiatement à la demande des utilisateurs.
On propose alors le logiciel en anglais, ça va beaucoup plus vite, comme ProWrite par exemple. Ce deuxième point s'adresse à des gens qui ont un besoin spécifique et immédiat.
Nous leurs proposons le produit tel quel à un prix compétitif (majoré seulement des frais de port, et de la taxe douanière, environ 4 à 5 %). Lorsque la version française est disponible, nous leurs offrons à un prix défiant toute concurrence.
C'est-à-dire que le prix du produit anglais plus sa francisation sera toujours inférieur au prix du produit français, car ces gens-là nous ont aidés à développer l'importation de ce produit.

AR : Pourquoi DSS par exemple n'est pas disponible en France ?

FL : Il le sera à la sortie du journal.

AR : Quel est votre best-seller en unité ?

FL : Cela dépend du temps pris en compte... On peut dire DPIV, avec 1 millier d'exemplaires en 1 mois.
Et aussi Digi-View. En périphériques, c'est bien sûr notre contrôleur SCSI GVP HCD+. Notre produit fétiche, c'est la carte Combo. Et celui qui nous amuse le plus, c'est Live!.

AR : Quelle a été l'influence du vin de Bordeaux sur la traduction de DPIV ?

FL : DPIV, on voulait l'importer depuis longtemps. Aujourd'hui, CIS n'est pas l'importateur exclusif de DPIV, mais a uniquement l'exclusivité des remises à niveau. Ubi Soft aurait participé à la traduction. La seule chose que l'on a faite, c'est la traduction de l'arrière de la boîte ! Mais nous comptons améliorer le manuel et le logiciel dans les mois qui viennent.

AR : Quel est votre planning 92 de sortie des produits ?

FL : Au début de l'année, la carte 24 bits Vision24, dont toutes les possibilités n'ont pas toutes été dévoilées, et la 68040 GForce de GVP. A venir aussi la mini-carte AT500, la Combo500 (68030 à 40 MHz), et la version 14 bits stéréo de DSS.

Propos recueillis par Jean-Yves Primas, à Bordeaux le 07/12/91.

HISTORIQUE DES PRODUITS CIS

Great Valley Products — Avril 1989

- Cartes accélératrices COMBO et A3001
- Carte graphique & vidéo VISION 24
- Cartes disques durs HCD+ Série II & HD500
- Disques amovibles 1 streamers & magnéto-optiques
- Extensions mémoires SIMMRAM
- Digitaliseur de son DSS

Vidtech — Novembre 1989

- Genlock VIDEOMASTER

Elan Design — Mars 1990

- Digitaliseur vidéo temps réel LIVE! INVISION PLUS

Newtek — Septembre 1990

- Digitaliseur vidéo DIGIVIEW & DIGIVIEW MEDIASTATION

Innovision Technology — Novembre 1990

- Titreur BROADCAST TITLER II & modules FONT

Gold Disk — Décembre 1990

Logiciels de PAO :
- PROFESSIONAL PAGE
- PAGE SETTER 2
- PROFESSIONAL DRAW
- FONTESE VECTORIELLES COMPUGRAPHICS

Digital Vision — Mars 1991

- Logiciel de Présentation SCALA

New Horizon Software — Juin 1991

Traitement de texte :
- PROWRITE
- QUICKWRITE

- Dessin vectoriel DESIGN WORKS
- Utilitaires disques durrs QUATERBACK & QUATERBACK TOOLS
- Utilitaires de conversion DOS-2-DOS & MAC-2-DOS

Electronic Arts — Octobre 1991

- Deluxe Paint IV

Digital Creation — Novembre 1991

- Digitaliseur & afficheur 16 M de couleur DCTV

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

NOEL EN JANVIER
LES PACKS A500+®

LE DESSINATEUR
A500+, DELUXE PAINT4, UN LECTEUR EXT
PRIX TARIF 5070 FRS PRIX CCM 4290FRS

L'ETUDIANT
A500+,POWERWORKS(Traitement Texte,tableur, Base données)
un lecteur externe
PRIX TARIF5070 Frs PRIX CCM 4290 FRS

UN DISQUE DUR POUR NOEL??
52 MO QUANTUM SUR SCSI 2990 FRS
105 MO QUANTUM SUR SCSI 4690 FRS
OU UN SYQUEST??
44MO Interne (avec controleur SCSI) 4990Frs
44MO Interne (Sans controleur) 4090Frs
88MO Interne (Avec controleur SCSI) 6490Frs
88MO Interne (Sans controleur) 5490Frs
Les Syquest sont livrés avec un Disque
Le disque-dur Monté et formatté Avec anti-virus
POUR LES SYQUEST INTERNES OU HD SANS CARTE SCSI NOUS CONSULTER

LA MEMOIRE
2MO extensible 8 pour A2000 1590 Frs
Barettes pour GVP® par 2mo 750 Frs
Extension 1.5MO(avec horloge) pour A500 890 Frs
MEMOIRE A590, DIP2, A2058, par 2mo 790 Frs

SCANNER JX100
SCANNER A5 COULEUR POUR AMIGA
7490 FRS

LECTEUR 3.5 EXTERNE
650 FRS

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS
DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expedies en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis a un Accord de C C M. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

COMMODORE

AMIGA REVUE

EDITE VOS CREATIONS

Vous êtes l'auteur d'un programme, celui-ci peut sans doute être utile à d'autres. Envoyez-nous votre création accompagnée d'un descriptif mentionnant le langage ou le mode de programmation utilisé, et détaillant l'utilisation du logiciel.
Nous vous conseillerons sur le suivi de votre projet en le faisant tester, et nous vous retournerons un rapport, afin de procéder à une mise en forme finale avant commercialisation.
N'envoyez pas de fichiers sources, seuls les exécutables seront pris en compte.

Amiga Revue
Département Edition Logiciel - 5, rue de la fidélité
75010 Paris

AMIGA REVUE

ANCIENS NUMEROS DISPONIBLES

N° 2 AMIGA, L'image Vidéo !

N° 4 Photo Paint. Wordperfect. Interceptor.

N° 19 Dossier : Handicap, périphériques de commande et logiciels – Le Workbench 1.4 – La reconnaissance de caractères – Numérisation : le VIDI GRABBER

N° 20 Dossier : Prix : Du producteur au consommateur – Discopy : Le PC TOOLDS de l'Amiga – Vidéo : Les formats et standards

N° 22 Dossier : Bureautique : Maxiplan plus, le tableur qui excel – Image : Imagelink le pont vers l'image professionnelle – Son : Midi un quart après l'Amiga

N° 23 Dossier : Nouveau : l'Amiga 3000 le WB 2.0 Digiview 4.0 – Soundtracker : Comment l'utiliser

N° 24 Dossier : Amigavision le créateur multimédia – Mixator : Le roi de l'incrustation Turbo silver : Mode d'emploi – WR 2.0 : Commodities exchange

N° 25 Dossier : IFF, SCSI Garbage – Cartes accélératrices lesquelles choisir Mac Info : Le complément d'A-Max

N° 26 Dossier : Amos, faites vos jeux – Master Track pro et Midi transport Texture suite : La 2D

N° 27 Dossier : A2000T, A1500, Power PC Board – Trumpcard pro : kits et cartes de A à Z avec Propage – 3D professional, premières impressions – Pro 24 : Enfin

N° 28 Softs en stock : 2D, color image, intelligence artificielle PAO, Propage 1.3F, fractales, vista – Hard Card : série II – A-Max II

N° 29 Dossier : l'Amiga en librairie – PPS : nouveautés Hard et Diskmaster 1.4 – Langage : Aztec C V5, OD SAS

N° 30 Dossier : Les réseaux, ça vous branche – Image : DKB Trace, FLCLQ, Elan Performer – A la carte : Le Flicker fixer A 2320 Demos : Le plaisir Demo, le choc des photos

N° 31 Exercices pratiques : Maxiplan, Sculpt Animate 4D, Professional Page, Publishing Partner, Deluxe Paint, A-Max – Test : Le poids des Mo, le choc des photons, Personal finance Manager – A la carte : VS Trumpcard Pro

N° 32 Dossier : Arexx sur image, rendu et randering – Utilitaires : Domaine public, volumm 4D : dernière version – Vidéo : VideoMaster ! Le Maître ? A la carte : CD-Rom, Video toaster, XPower Pro, le voleur de couleurs

N° 33 Test : Real 3D – Son : Amiga revue pratique : 1er épisode – A la carte : A500 carte Atonce, A2000 Fast card Plus – Educatif : My taylor is rich !

N° 34 Programmation : Les paysages fractales – Test : Vista Pro – Domaine public : Le générateur de fractales – CD : c'est déjà demain – Demo : Achetons français A la carte : Disque dur GVP pour A500, Carte graphique Digest.

N° 35 Dossier : CDTV CD Rom Banque d'images - Action replay 2

N° 36 Son : Bar and Pipes Image : Art départment pro - Bureautique : Worworth

N° 37 TEST : Graphisme 16 millions de couleurs avec Harrie Vidéo : Live

N° 38 68040 : ENFIN ! Salon : CES DE LONDRES

N° 39 DELUXE PAINT 4 : le magicien de la couleur. Evénement : le devcon

N° 40 COMMODORE France dit tout KOLOSSAL Cologne A 800 Plus

25 FRANCS

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :
AMIGA VPC
16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville
Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N° 2	❑ N° 22	❑ N° 27	❑ N° 32	❑ N° 37
❑ N° 4	❑ N° 23	❑ N° 28	❑ N° 33	❑ N° 38
❑ N° 19	❑ N° 24	❑ N° 29	❑ N° 34	❑ N° 39
❑ N° 20	❑ N° 25	❑ N° 30	❑ N° 35	❑ N° 40
❑ N° 21	❑ N° 26	❑ N° 31	❑ N° 36	

Je commande .....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total .....F. + 8 F.de frais de port.

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : .....

BON DE COMMANDE

Alliance en force

avec

AMIGA

L'alliance de deux secteurs de l'Amiga au sein d'un même groupe

POINTS ALLIANCE

• Loisirs

260, rue de Charenton
75012 Paris
Tél.(1) 43.43.00.64
Fax: (1) 43.46.02.03

• Professionnel

47, rue de Richelieu
75001 Paris
Tél. (1) 42.86.03.44
Fax: (1) 42.86.01.22

• Service après vente

55, rue Boissonade
75014 Paris
Tél. (1) 43.27.27.88

TOUT L'AMIGA 3000 professionnel autour d'une Régie SVHS PANASONIC

Toutes les différentes offres vous sont offertes avec un PACK ALLIANCE comprenant:

- 10Jeux
- 1 Manette de jeu
- 1 Tapis de souris
- 1 Pin's ALLIANCE

Disques Durs

Toute la gamme

GVP

EXTENSION 2 Mo GRATUITE !!!

- CVP HCD52 Mo + 2 Mo 3990 F (A2000)
- CVP HCD 500 + 2 Mo 4990 F (A 500)

GARANTIE 2 ANS CIS

PROMOTIONS

Les Promos NOEL

- Extension 512Ko + Horloge A500	299 F
- Extension1,5 Mo A500	990F
- Lecteur Externe extra plat	590 F
- Souris AMIGA	149 F

NOUVEAU !

Transformez votre AMIGA 500 en AMIGA 500 plus pour 490 F !!!

Imprimantes

CADEAU !

Pour NOEL offert avec :
1 Ruban Supplémentaire
1 Pack listing

- STAR LC 20 (9 Aiguilles)	1790 F
- STAR LC 200 (9 Aig. couleur)	2490 F
- STAR LC 24 200(24 Aiguilles)	2990 F
- STAR LC 24 200 (24 Aig. couleur)	3490 F
- Canon BJ 10 E	2490 F
- Canon PJ 1080 (couleur)	5990 F

Disquettes 3.5 DF DD

- par 10 -	3.90 F l'unité
- par 50 -	3.40 F l'unité
- par 100 -	2,90 F l'unité*

* Port 50 F (par 100)

AMIGA 500

- AMIGA 500	2490 F
- AMIGA 500 + Moniteur Couleur 1083S	4490 F
- AMIGA 500 plus	2990 F
- AMIGA 500 plus + Moniteur Couleur 1083S	4990 F

AMIGA 2000

- AMIGA 2000	5290 F
- AMIGA 2000 + Moniteur couleur 1083S	6990 F

Avantages ALLIANCE*

- Escompte de 2% pour paiement comptant
- Garantie 2 ans (sauf accessoires 3 mois)
- Crédit 4 fois sans frais
- SAV Express (48 heures)

* Avantages non cumulables

Vente par Correspondance à adresser directement à

ALLIANCE V.P.C.
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

LA NUME

Le scanner présente l'avantage de remplacer l'encombrant équipement camescope + digitaliseur + filtre + statif. En outre, à l'impression, la résolution est meilleure et le résultat plus précis. Naturellement, il dispense d'acquérir un matériel audiovisuel.

Maintenant les inconvénients. D'abord, un scanner ne peut pas traiter une source vidéo, tandis qu'un digitaliseur sera toujours en mesure de saisir un document même si cela implique une installation assez lourde. Ensuite, alors qu'on trouve facilement des scanners susceptibles de numériser de petits formats en noir et blanc, les prix grimpent à une hauteur vertigineuse dès qu'il s'agit d'oeuvrer sur de grandes surfaces, de type A4, ou de restituer la couleur.

L'exemple type d'un utilisateur de scanner ? Le créateur d'un jeu d'aventure ou de rôle, désireux de créer décors ou personnages, mais dépourvu d'un grand talent de dessinateur. Il lui suffira de numériser la photo d'un château de la Loire, prise de préférence par lui-même (sinon, gare aux droits !) ; puis de parer le graphisme ainsi obtenu de couleurs, degradés et autres effets surréalistes à l'aide de Deluxe, par exemple. Un peu d'originalité et de patience et le palais de Unghm l'Impavide, seigneur omnipotent des barbares de l'Ouest, est prêt à défier les guerriers du Nord. Pour ce genre de travaux, il suffit d'un modèle à main noir et blanc, d'un prix très abordable, qui ne nécessite aucune installation complexe. Vous avouerez que le jeu en vaut la chandelle.

Mais le scanner reste avant tout le roi de la P.A.O, souvent conçu en fonction d'une sortie imprimante. L'image capturée est alors destinée à être reproduite sur papier après diverses manipulations.

Il faut savoir que l'appareil lui-même ne constitue qu'un élément d'un package comprenant également une interface et un logiciel. En effet, le scanner est indépendant de la machine qui le pilote, il peut, comme une imprimante, se connecter aux ordinateurs les plus variés. Mais, pour s'adapter, il exige la présence d'un module d'extension à installer dans l'unité centrale. Le logiciel complète le système, et propose diverses options, parmi lesquelles on trouvera généralement des fonctions d'affichage, de retouche graphique ou de sauvegarde.

Rival du digitaliseur, le scanner, autre interface de numérisation d'image, apparaît comme une alternative tout à fait envisageable. Ce périphérique n'intéressera pas beaucoup les vidéastes soucieux d'effets "en temps réel", pour la bonne raison qu'il ne s'agit tout simplement pas d'un appareil vidéo. En revanche, les graphistes pourront le préférer à un digitaliseur, puisqu'il permet de numériser facilement une source quelconque en deux dimensions (texte, photo, dessin).

Il existe trois sortes de scanners : les scanners à rouleau, à plat et à main. Les premiers fonctionnent un peu comme une imprimante à l'envers : vous introduisez le document par un côté, puis le rouleau se met à tourner, numérisant la feuille au fur et à mesure. On emploiera donc exclusivement du papier libre : pas question de se servir de livres et autres objets rigides.

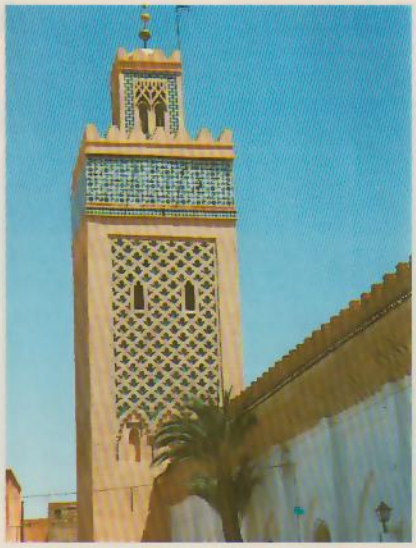


Photo originale

Les scanners à plat, qui ont tendance à supplanter les précédents, ressemblent en tous points aux photocopieurs. On place la source sur une vitre, on referme le couvercle et tout s'effectue automatiquement. Ils sont considérés comme les rolls des appareils de numérisation.

Petits, plus abordables (certains coûtent moins de 2 000 F), mais disposent rarement de la couleur, les scanners à main sont pourtant bien pratiques et s'utilisent de façon très intuitive. Ils ressemblent à une souris, ou plus fréquemment encore à une espèce de douchette (analogue à celle que dégaine la caissière de votre supermarché pour connaître le prix d'un produit et qui plante une fois sur deux !). Il suffit de promener l'appareil sur la surface à scanner. Attention, évitez les mouvements brusques ou les tremblements intempestifs, la machine en perdrait son latin. Boire ou scanner, il faut choisir ! Ensuite, et cela vaut pour tous les modèles, la surface numérisable est limitée par la largeur de l'engin. En général l'extrémité sensible des scanners à main mesure un peu plus de 10 cm. Cela paraît peu, mais suffit pour des photos au format carte postale, ou pour des livres de poche. Sinon, rien n'empêche de saisir l'image en deux fois, puis de "recoller les morceaux". Le logiciel fourni avec certains scanners à main, comme celui de Golden Image facilite cette opération.

LA TECHNOLOGIE

La technologie employée est la suivante : le document se trouve en quelque sorte "photographié" ligne à ligne, sous l'effet d'une forte lumière, par une série de capteurs, lesquels traduisent l'intensité lumineuse sous la forme de ce code binaire. La transcription s'effectue sur un bit pour une image "au trait" en noir et blanc, en 4 pour 16 niveaux de gris, 8 pour 256, etc. Certains scanners recourent à des pseudos niveaux de gris : les points restent codés sur un bit, noir ou blanc, mais leur agrégation en des proportions différentes donne l'illusion de surfaces plus ou moins foncées. Une technique approuvée par les utilisateurs de PAO, puisque c'est précisément de cette manière que l'image apparaîtra après son passage par une imprimante monochrome.

RISATION 2

Image scannée en 400 DPI sur 256 niveaux de gris

Pour obtenir la couleur, les scanners emploient la même technique que leurs cousins, les digitaliseurs vidéo : la numérisation s'effectue en trois passes. Chacune est affectée par un filtre de couleur différent : rouge, vert, puis bleu. Le logiciel, enfin, procure divers effets, parmi lesquels peuvent figurer l'agrandissement, la réduction, l'anti-aliasing, le réglage des contrastes et de la luminosité, le négatif, la rotation et parfois, comme dans le cas de Handy Painter livré avec Handy Scanner, des fonctions de dessin. Pour évoquer la qualité d'une image, on n'empruntera pas le vocabulaire utilisé pour les écrans. On ne dira pas d'un scanner qu'il numérise en 640x256, par exemple. En effet, le partenaire privilégié de ce périphérique n'est pas le moniteur, mais bien l'imprimante.

Colorisation par modification de la palette

On usera donc du jargon qui lui est associé : la résolution des graphismes traités sera mesurée en DPI (Dot Per Inch, c'est-à-dire point par pouce, un pouce équivalent à 2,54 cm). Ce qui intéresse l'imprimeur, c'est de savoir comment l'image apparaîtra sur papier, son apparence sur l'écran de contrôle demeurant bien évidemment le cadet de ses soucis. La définition oscille le plus souvent entre 100 et 400 DPI, en fonction du mode choisi et des performances de l'appareil. Le fichier graphique ainsi obtenu se révélera parfois trop grand pour être affiché intégralement sur votre moniteur. Certains logiciels, comme Deluxe, sont capables de travailler avec des images aussi volumineuses ; mais ce n'est pas le cas de tous les softs. La taille mémoire exigée peut également, dans ces conditions prendre des proportions inquiétantes. Par exemple, une image d'un pouce carré numérisée en couleur à 300 DPI à l'aide de Professionnal Scanlab ne fera pas moins de 371 Ko ! Mais rassurez-vous, la plupart des logiciels livrés avec un scanner permettent la numérisation et la sauvegarde à des formats bien plus classiques.

LES CONFIGURATIONS

On peut connecter à l'Amiga tout un éventail de scanners, du plus simple au plus sophistiqué. Le très haut de gamme est représenté par Professionnal Scanlab de ASDG. Il s'agit d'une configuration ultra-professionnelle qui n'intéressera que des entreprises de PAO soucieuses d'une grande qualité. L'ensemble est composé d'un logiciel, d'une interface hardware et d'un scanner couleur Sharp, au choix le JX300 ou le JX450. Le tout coûte cependant plusieurs dizaines de milliers de francs. La couleur est définie sur 24 bits, (16,7 millions de couleurs). Naturellement vous ne les retrouverez pas sur l'écran, mais heureusement le logiciel permet l'affichage de ces images en mode HAM. Il est également possible de travailler avec de faibles résolutions et des palettes moins larges. Comme vous l'avez deviné, Professionnal Scanlab est particulièrement gourmand en mémoire centrale et il serait dément d'espérer s'en tirer avec 512 Ko. Les 8 Mo d'un Amiga 2000 gonflé paraissent un choix plus raisonnable. Sinon, vous pourrez toujours vous procurer divers scanners à main. A noter, il existe une version moins onéreuse tournant autour du JX100 (moins de 10 000 F). Handy Scanner et Golden Image comptent parmi les plus répandus. Ces deux modèles ne disposent pas de la couleur.

D'après Imagine, l'importateur de Golden Image, la technique développée par celui-ci, dite des demi-tons de gris, procure une image imparfaite sur le moniteur, mais de haute qualité sur une imprimante, notamment laser. Un outil réservé aux adeptes de la P.A.O, donc.

Reste à présenter un type de soft souvent associé aux scanners : il s'agit des logiciels d'OCR (Optical Character Recognition), autrement dit, de reconnaissance de caractères. Ceux-ci peuvent vous intéresser si vous désirez digitaliser une grande quantité de textes, non dans l'intention de les publier ou de les afficher, mais de les intégrer à un traitement de texte ou à une base de données. Une aide précieuse pour l'étudiant qui prépare un mémoire, par exemple. Le logiciel d'OCR sera chargé d'analyser la source scannée (laquelle n'est qu'une reproduction photographique) et d'en extraire les caractères pour les coder en ASCII. Une entreprise difficile qui reste un des chevaux de bataille de l'Intelligence Artificielle. Un grand spécialiste du domaine n'a-t-il pas défini l'intelligence comme "la capacité de reconnaître la lettre A"? Cependant, les logiciels commerciaux actuels ne reposent pas sur les techniques algorithmiques complexes mises au point dans les laboratoires de recherche. Leur principe est beaucoup plus simple, mais leur mise en oeuvre se révèle assez peu conviviale. Il faut d'abord apprendre au programme à reconnaître la police de caractères dans laquelle est imprimé votre texte et la sauvegarder. Le soft pourra alors traiter le document souhaité, mais aussi tous ceux qui reprennent cette police. La source doit impérativement être très convenablement numérisée. Cela avantage les scanners à plat, comme le Professionnal Scanner de Print Technik fourni avec OCR Junior. Il existe également des OCR conçus spécialement pour les matériels à main, Handy Reader couplé à Handy Scanner par exemple. Suivant leur fiabilité et leur rapidité, les OCR voient leurs prix varier de quelques centaines de francs à plusieurs milliers.

Agrandissement

Rémi Sussan

MISE SUR ORBITE

3D

Cet exercice pratique met en action la fonction ***"spin"*** et la fonction ***"extrude"***, la modélisation ne présente aucune difficulté particulière. Grâce à des astuces simples à réaliser, il est possible d'obtenir des résultats du plus bel effet, ce sont ces astuces que nous allons mettre en valeur.

L'exercice pratique 3D de cette nouvelle année 92, nous place sur une orbite qui ne sera pas, espérons-le, géo-stationnaire. En bref, bonne année 1992.

LA PARABOLE

Il existe plusieurs sortes de parabole, celle qui est modélisée dans cet article est une parabole du style "fil de fer", le centre est plein et le reste de la structure est évidé. La solution de facilité consiste à prendre dans les formes primitives une hémisphère. Seule ombre au tableau : la structure de celle-ci ne nous permettra pas de réaliser la forme désirée. La seconde solution consiste à créer une hémisphère à l'aide de la fonction ***"spin"***. Voici la marche à suivre : **sélectionnez** la fenêtre ***"west"***, et **invoquez** la fonction ***"edit/add/circle"***. Dans le *requester* ***"how many points around circle"***, **demandez** 60 ***"vertices"***.

Nous n'utiliserons qu'un quart de ce cercle, **choisissez** donc les ***"vertices"*** que vous gardez (environ 12), et **détruisez** les autres. Pour mémoire, je vous rappelle que la méthode la plus rapide pour obtenir ce résultat consiste à sélectionner la totalité de votre cercle, puis à l'aide de la souris, à désélectionner en cliquant deux fois sur chaque ***"vertices"*** que vous désirez garder. La fonction ***"edit/erase/selected vertices"*** effacera les ***"vertices"*** indésirables. Tout est maintenant prêt pour réaliser la fonction ***"spin"***. Comme l'indique la figure 1, **positionnez-vous** sur le ***"vertex"*** le plus bas, puis **invoquez** la fonction ***"edit/do/spin"***. Dans le premier requester ***"how many spin step ?"***, **indiquez** 20, dans le second, 360. Votre parabole est ainsi créée.

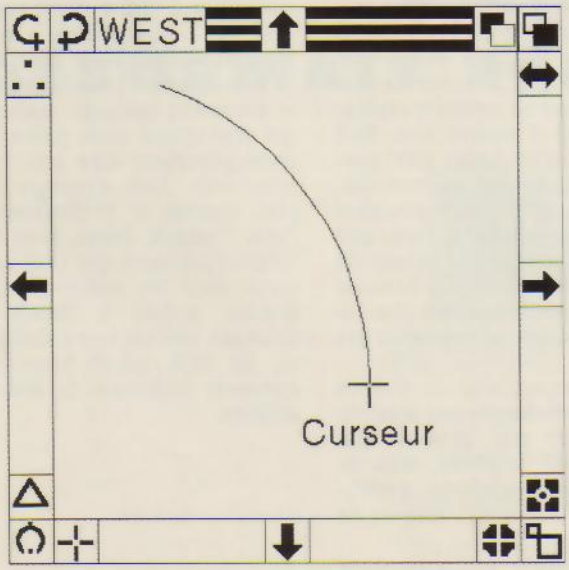


Figure 1

L'étape suivante consiste à effacer des bordures (edges), afin de créer la partie "fil de fer". Dans cette opération, vous devez préserver intact le centre de votre parabole : celle-ci sert de support à l'antenne. La figure 2 vous indique les ***"edges"*** à détruire, et la figure 3 le résultat à obtenir. Comme vous le savez, une face existe à partir du moment où elle est constituée de 3 ***"vertices"*** reliés ensemble par des ***"edges"***, ce n'est pas le cas de l'objet obtenu par les opérations précédentes.

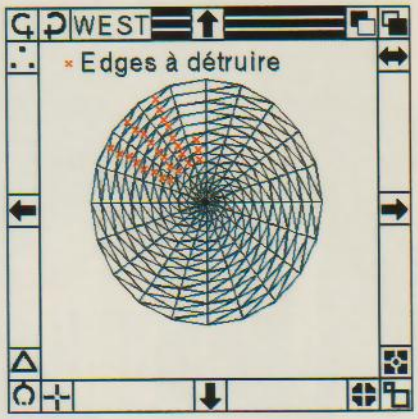


Figure 2

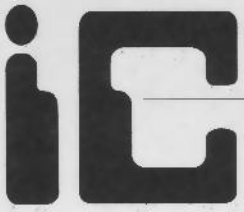
Pour remédier à cela vous avez une solution : celle-ci consiste à réaliser un ***"extrude"*** sur la partie "fil de fer" de votre parabole, puis à déplacer les ***"vertices"*** obtenus de quelques millimètres en arrière.

L'ANTENNE DE LA PARABOLE

Celle-ci est placée au centre de la parabole. Pour la créer, il suffit de sélectionner les ***"vertices"*** du centre, puis de réaliser plusieurs ***"extrude"***. La forme de l'antenne ne dépend que de votre imagination, l'image du WireFrame vous montre la forme qui a été retenue pour l'image finale. Les anneaux bleus sur l'antenne sont réalisés à l'aide de la fonction ***"spin"***. La modélisation est la même que pour les roues de l'exercice du mois de novembre (Amiga Revue n° 39, "Le faucheur de marguerites"). Le centre de la parabole vous sert également pour créer le support de celle-ci sur le corps du satellite. La manipulation est la même que pour l'antenne : **sélectionnez** le centre et **réalisez** un ***"extrude"***, la longueur du support doit permettre d'imaginer un espace entre la parabole et le corps du satellite.

LE SATELLITE

La forme des satellites n'est généralement pas déterminée par des créatifs



INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

DALLAS - PARIS - ALLEMAGNE

☎ 40 52 27 11 (Sur Paris 16 puis N°)

TELEPHONEZ-NOUS POUR:

Connaître nos dernieres nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

ART DEPARTMENT PRO V2

LE SYSTEME COMPLET DU TRAITEMENT DE L'IMAGE.
COMPTATIBLE AREXX.
VOUS PERMET DE VOIR VOS IMAGES 24 BITS.
LIT ET ECRIT DANS PRATIQUEMENT TOUS LES FORMATS.
COMPRESSE EN JPEG.
VOUS PERMET D'UTILISER VOTRE IMPRIMANTE
pour imprimer vos images 24Bits

PRIX PUBLIC TTC
1990 Frs

3D TOOLS

TRANSFORMEZ,
EXPLOSEZ
VOS IMAGES 3 D
ETC...
S'UTILISE SIMPLEMENT
PRIX TTC 690 Frs

VECTO FONTS
FONTS VECTORIELS
3D POUR LOGICIELS
IMAGES SYNTHESE
7 JEUX DE 2 POLICES
PRIX TTC LE JEU
390 FRS

VOUS AVEZ UN 500+OU UN KICK-START 2.0

Donc vous avez besoin d'un selecteur de KICK-START

pour bénéficier de tous les programmes disponibles sur le marché.
Pour vous en convaincre voir la liste des logiciels ne fonctionnant pas sur 2.0
Selection de 1.3 ou 2.0 sans interrupteur (vous maintenez "CTRL A A" plus de 5 secondes et vous changez automatiquement de système)
MONTAGE SIMPLE sans soudure SUR 500 ET 2000

Prix TTC Sans rom 550.00 Frs

EXTENSION MEMOIRE POUR A500+

1MO VOUS PERMET DE DISPOSER DES 2 MO DE RAM VIDEO
Attention Ne Fonctionne que sur A500+

Prix public TTC 790 FRS

BESOIN DE 2MO DE CHIP MEMORY

(Mémoire vidéo)
MegAChip 2000/500 ®

Offre à votre 500 ou 2000 2MO de Ram Video.
Parfaitement compatible avec les cartes accélératrices y compris les 68040, et la majorité des Genlocks.
Il s'installe sans soudure ni connaissances en électronique.
Auto configurable, donc sans logiciel.

PRIX PUBLIC Sans SFat Agnus 2190 Frs
Avec SFat Agnus : 2690 Frs

PRODUITS IC

Tous Logiciels PRO
Differents Digitaliseurs de sons
Extensions Mémoires
Disques durs
ETC....

PRODUITS TESTES ET ASSISTANCE AUX DISTRIBUTEURS.
INTER COMPUTING EST UNE DES PLUS ANCIENNES SOCIETES INTERNATIONALES SUR AMIGA

LISTE DE QUELQUES DISTRIBUTEURS

FRANCE

06 ASCII 10, RUE LEPANTES NICE TEL 93013 08 66 -- **31 VOLUMM** 10, rue des Pharons TOULOUSE Tel 61 53 36 09
35 P.E.I. 11, rue Legobin ST Malo Tel 99 40 15 00 -- **76 MEGAVISION** 121, rue Maréchal Joffre LE HAVRE Tel 35 43 07 38
75 A.M.I.E. 11 bd Voltaire PARIS (1) 43 57 48 20 -- **84 ATTEL** zi Courtine AVIGON Tel 90 27 00 09

SUISSE

1009 PULLY BARONI ELECTRONIQUE 5 chemin des Bleuets PULLY tel 21 29 40 78

MISE SUR ORBITE

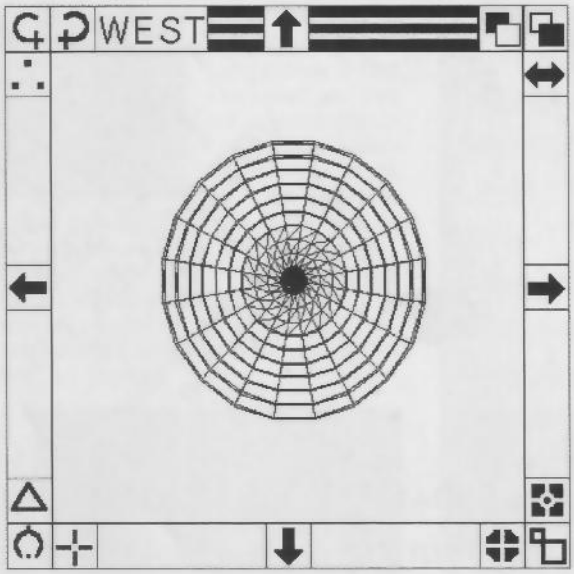


Figure 3

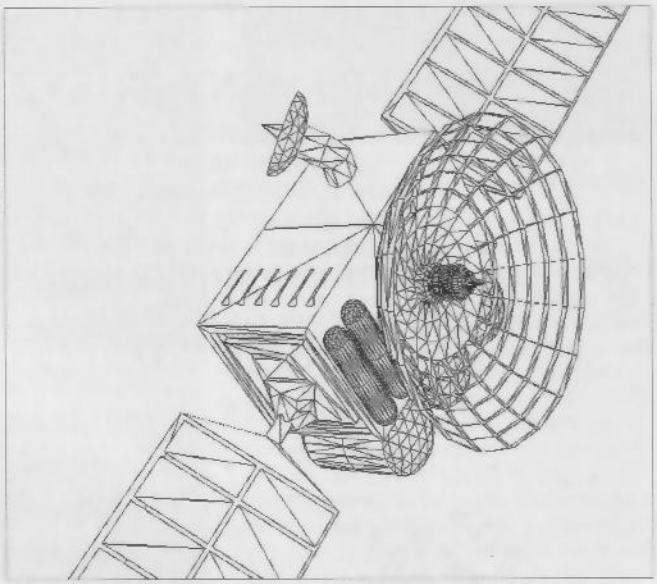


Figure 4

Art-Déco, mais plutôt par des impératifs techniques, leurs formes sont donc banales. Le réalisme sera donc obtenu par les détails, les écopes, les réservoirs, et les formes structurées. Dans notre exemple, le satellite est élaboré à partir d'un cube. A l'aide de plusieurs ***"extrude"***, ce cube a été mis en forme. De chaque côté du satellite ont été prévus les points d'ancrage des panneaux solaires. Les bonbonnes de couleur et les réservoirs méritent que l'on s'attarde sur leur élaboration. Pour leur conception, vous pouvez utiliser une forme primitive : l'hémisphère. Sur la partie ouverte de cette forme, **réalisez** un ***"extrude"***, puis en sélectionnant l'objet dans sa totalité, et en vous plaçant sur cet ***"extrude"***, **invoquez** la fonction ***"edit/do/reflect"***.
Cet objet peut ensuite être dupliqué et modifié dans sa taille, pour l'adapter au satellite.

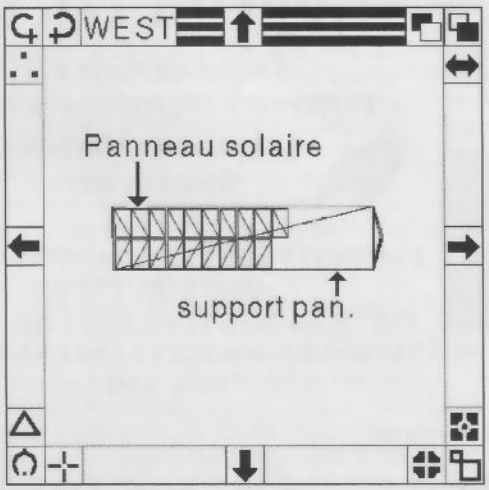


Figure 5

LES PANNEAUX SOLAIRES

Placés de chaque côté, ses grands bras permettent au satellite d'être alimenté en énergie solaire, élément indispensable à tout engin spatial, ils sont le gage de crédibilité de votre objet. La modélisation de ces accessoires est élaborée à partir d'un rectangle.
Vous pouvez créer vous-même ce rectangle ou encore le dupliquer sur le corps du satellite. En réalisant plusieurs ***"extrude"***, vous pourrez créer la forme spécifique du bras de panneau solaire (voir figure 5). La largeur du support des panneaux doit être environ égale à la largeur du satellite, la longueur doit être beaucoup plus importante (voir figure 6). La couleur du support doit être gris métal. Les panneaux solaires sont une série de rectangles sur deux rangés, ceux-ci sont réalisés à partir de plusieurs ***"duplicate"***, positionnés à l'aide du ***"grabber"***.

LES ACCESSOIRES

Comme d'habitude ce sont eux qui permettent de finir l'objet, leur présence est d'importance.
Commençons par la finition des bras de panneaux solaires. Généralement l'étanchéité des bras est réalisée par une feuille d'aluminium couleur or, le fait que cette feuille d'alu soit froissée

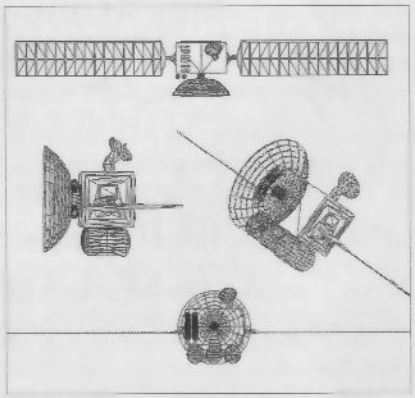
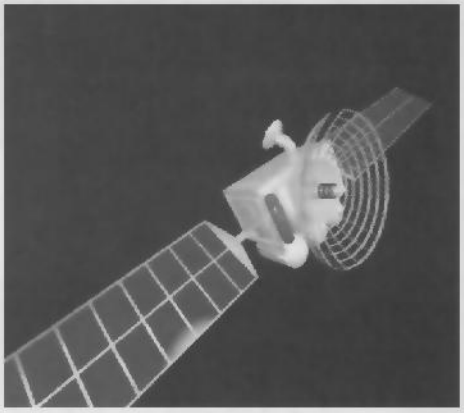


Figure 6



Le satellite

amène des reflets. En modélisation cela signifie que votre objet doit être le plus déformé possible, avec des angles bruts.
Je vous conseille de lui donner une couleur or et une texture ***"metal"*** en plaçant le ***"smoothing"*** en ***"off"***. Sur le sommet du satellite, une deuxième petite parabole a été placée. Celle-ci a été réalisée à partir d'un hémisphère.
Les écopes sont des triangles ***"extrudés"***, puis dupliqués.

LES COULEURS ET LE "SMOOTHING"

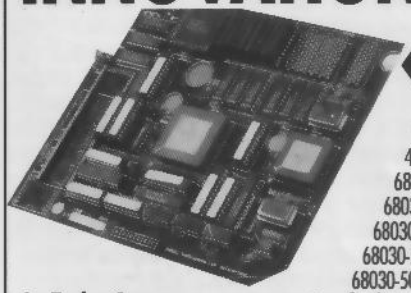
Le ***"smoothing"*** n'est pas toujours bien connu, voici quelque précisions : cette fonction se trouve dans le *requester* de la fonction ***"edit/modify/faces"***. Celle-ci a pour action de déterminer le lissage de l'objet. Prenons un exemple simple : si vous créez une sphère avec un ***"smoothing"*** en ***"off"***, sur l'image, l'objet sera structuré, on verra les faces en mode ***"photo"***, comme en mode ***"painting"***. Par contre si votre sphère est en ***"smoothing" "on"***, le lissage sera parfait, et votre sphère ressemblera à une vrai boule de billard. Le ***"smoothing"*** agit également sur les ***"textures"*** : si votre sphère est en ***"smoothing" "off"*** et en ***"metal"***, l'indice de réflexion sera énormément atténué.
Cela veut dire que votre boule n'aura aucun reflet et perdra son effet miroir. Si votre sphère est en ***"smoothing" "on"*** et ***"metal"***, les objets qui entourent votre boule se reflèteront dans celle-ci. Les modifications sont également valables pour ***"glass"***, ***"glass2"*** (vers. 2.09) et ***"mirror"***.
Dans le cas qui nous intéresse, le satellite, il est préférable de mettre le corps de l'engin, la parabole et les supports de panneaux solaires en ***"smoothing" "off"***, et les bonbonnes, les réservoirs et les panneaux solaires en ***"smoothing" "on"***.

L'IMAGE

Celle-ci a été réalisée en mode ***"photo"*** dans une résolution de 352 X 580, le ***"Wire Frame"*** provient du logiciel Imagine. Les fichiers scène et image sont sur la disquette ComRev.

Pascal Rimbault

INNOVATION ET REVOLUTION DANS L'IMAGE !



STORMBRINGER H530
Cartes accélératrices 68030

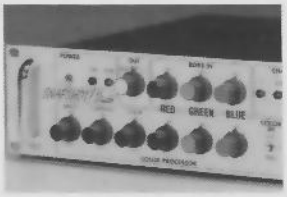
68030-16 + 2 Mo RAM	**6900 F**
Option coprocesseur 68882-16	**900 F**
4 Mo RAM	**2790 F**
68030-16 + 68882-16 + 4 Mo RAM	**8900 F**
68030-24 + 68882-24 + 4 Mo RAM	**9600 F**
68030-30 + 68882-30 + 4 Mo RAM	**12900 F**
68030-50 + 68882-60 + 4 Mo RAM	**17900 F**
68030-50 + 68882-60 + 8 Mo RAM	**19900 F**

Le Turbo-Compresseur pour votre Amiga.
Parce qu'un 68030 seul ne sert à rien, les cartes accélératrices STORMBRINGER sont livrées d'origine avec un coprocesseur mathématique 68882 et 4 ou 8 Mo de RAM 32 bits (sauf carte économique 2 Mo avec 68882 en option). De plus elles sont extensibles à 8 Mo sur la carte et acceptent la mémoire déjà installée dans votre Amiga. Elles fonctionnent parfaitement avec le WORKBENCH 2.0 y compris avec le kickstart chargé en RAM 32 bits, pour plus de rapidité (la MMU n'est pas désactivée). Très faciles à installer, elles s'enfichent sur le support du microprocesseur MC 68000. Les cartes STORMBRINGER sont évolutives jusqu'à la version 50 Mhz. Leurs processeurs ne sont pas soudés, donc facilement remplaçables. Compatibles A 500 et A 2000.

IMAGINE ***Le "must" en image et animation de synthèse.***
Enfin distribué en france. Il intègre les derniers raffinements de la technique 30 et travaille en 24 bits (compatible DCTV). Calcul d'images jusqu'à 4096 x 4096 points. Ses possibilités quasi infinies vous ouvrent des horizons auxquels vous ne pensiez jamais accéder avec un micro-ordinateur. Il est le premier à fournir un éditeur de formes organiques, un éditeur d'animations cycliques, un contrôle total de l'apparence des objets avec cumul des textures etc.
Tout ce que vous pouvez imaginer est possible avec IMAGINE. Contactez-nous.

HOTLINE IMAGINE : Tous les mardis et jeudis de 18 h 30 à 21 h, le spécialiste français d'Imagine, M. François GASTALDO vous répond. Tél. 56 79 22 69.

IMAGINE - Version originale 1990 F
IMAGINE - Version française 2490F
Fourni avec une quantité d'objets et de textures.



SNAPSHOT PRO 6990 F **SNAPSHOT STUDIO 14900 F**

Du jamais vu dans la digitalisation couleur temps réel.
Le digitaliseur professionnel de votre régie vidéo. Digitalisation d'images et d'animations couleur (temps réel) de qualité broadcast. Contrôle automatique d'un magnétoscope PAL/SECAM muni d'une prise "REMOTE". Visualisation de films digitalisés à partir du disque dur, en temps réel, ouvrant des possibilités de montage entièrement numérique. Travaille en HAM ou en 24 bits sur DCTV. Durée des animations limitées uniquement par la taille de votre disque. Disponible en version PRO (digitaliseur + filtre RGB) ou version STUDIO (rack 19 pouces). Réglage et correction totale de la source permettant de "récupérer" la majorité des images. Entrées composite, RGB, Y/C, Hi-8 et audio.

DCTV ***Des images étonnantes de vérité, qualité TV.***
Digital Composite Television - Digitaliseur/Encodeur PAL /Carte 24 bits.
La qualité des images TV, alliée à la souplesse de l'Amiga. Premier boîtier 24 bits sortant un signal Pal composite directement exploitable sur magnétoscope. Digitaliseur incorporé. Fourni avec un logiciel complet de dessin, de digitalisation, de traitement d'images et de conversion de formats, le tout en temps réel et en 16 millions de couleurs. De part ses caractéristiques vidéo, on obtient à l'écran une image sans pixels. Réglage de nombreux paramètres, zoom parfait, correction chroma et luminance instantanée. Animation jusqu'à 25 images/seconde. Compatible avec tous les logiciels du marché (Director, Pixmate, Art Department et même Deluxe Paint). **DCTV PAL 4990 F**

MicroPunch

Nous montrons ce que nous vendons.
Ouverture le 16 décembre d'un Studio Vidéo MICROPUNCH entièrement piloté par l'Amiga. Création publicitaire et vente de matériels informatiques. Accueil des clients sur rendez-vous. Téléphonez au **56 79 22 69**

BARBAT - 33480 LISTRAC MEDOC Tél. 56 58 14 00 - Fax. 56 58 25 36

L'AMIGA ET L

DOMOTIQUE

La domotique qu'est-ce que c'est ? Et bien c'est l'association des mots "domestique" (qui a trait à la maison), et "automatique". En clair et sans décodeur, la domotique regroupe l'ensemble des techniques permettant d'automatiser les tâches domestiques les plus diverses, comme par exemple, suivant les budgets et l'imagination, l'éclairage des pièces de la maison géré par ordinateur, cuisine, salon, salle de bain... (voir exemples en fin d'article).

Un Amiga c'est bien, mais tout seul dans son coin, isolé du monde extérieur, l'Amiga s'ennuie. Nous allons donc essayer de le relier au monde physique, et de l'utiliser pour "gérer" des applications extérieures.

LES LIAISONS

Pour effectuer des actions physiques l'ordinateur a besoin de trois choses : une unité d'information (capteurs), une unité d'action (relais électriques, bras manipulateurs, robot-esclave), et d'un programme gérant les actions en fonction des informations. Nous allons détailler ces trois points de façon théorique, puis sur un exemple simple.

LES CAPTEURS

Les capteurs peuvent être séparés en deux grandes familles :
- les capteurs actifs : ils ne nécessitent pas d'apport énergétique et fournissent directement le signal sous la forme d'une tension ou d'une intensité de courant (signal utilisable directement , ou après une conversion simple, par l'ordinateur).
- les capteurs passifs : ce sont le plus souvent des résistances électriques sous les formes les plus diverses (voir plus loin), ils ont donc besoin d'un apport énergétique (tension) pour délivrer un signal (résistance ou variation de résistance). Ce signal doit être converti pour être compris par l'ordinateur.

LES ACTIONNEURS

Les actionneurs aussi peuvent être classés en deux familles :
- les actionneurs primaires : ils convertissent l'ordre de l'ordinateur en une grandeur physique utilisable couramment, essayez de commander un moteur de 1000 watts avec un signal de 5 ou 12 volts et de quelques centaines de milliampères ; ce sont soit des relais (électrique-électrique), des distributeurs (électrique-pneumatique), ou des électrovannes (électrique-hydraulique).
- les actionneurs secondaires : ils exécutent l'ordre donné par l'ordinateur ; ce sont les moteurs, vérins, bras mécaniques, etc.

LE PROGRAMME

Il dépend de la complexité de l'installation et des actions à accomplir, une gestion d'éclairage en fonction de la lumière ambiante ne dépasse pas les dix lignes de programme, alors que l'automatisation d'une cuisine demandera un programme de plusieurs milliers de lignes.

APPLICATION SIMPLE

Reprenons l'idée du dessus (l'éclairage automatique) et voyons les différents points nécessaires à la création de ce montage. Il nous faut :
- capter l'intensité lumière extérieur (ou ambiante)
- convertir et amplifier ce signal pour qu'il soit compréhensible par l'ordinateur
- contrôler une lampe pour pouvoir pallier au manque de lumière.

Le capteur que nous utiliserons pour cet exemple est une photo-résistance toute simple.

CONVERSION

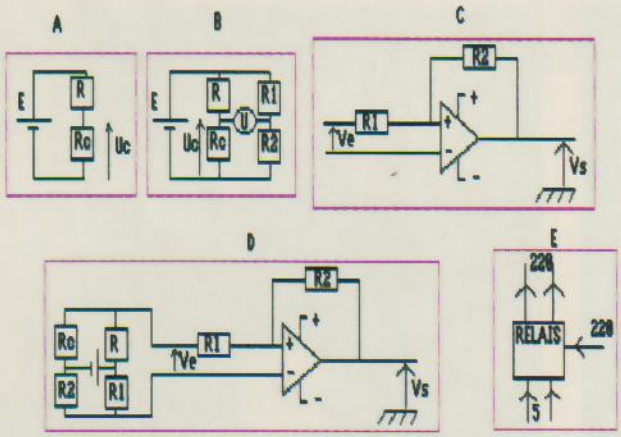
Le capteur va délivrer une résistance, laquelle résistance est inutilisable tel quel par l'ordinateur. Il faut donc la convertir en une tension, ceci sera fait par un montage potentiométrique (figure 1 (A)). Ce montage délivre une tension aux bornes du capteur qui est fonction directe de la résistance de celui-ci d'après l'équation suivante : Uc = Rc x I (tension = résistance x intensité).

TRAITEMENT

Notre lampe ne doit s'allumer (ou s'éteindre) qu'à partir d'un certain niveau de luminosité il faut donc traiter notre signal pour qu'il n'existe qu'à partir d'une certaine luminosité. Ce sera réalisé en ajoutant deux résistances au montage précédent (figure 1 (B)). On obtient un montage à double potentiomètre ; la pièce clef de ce montage est la résistance R qui va nous permettre d'annuler Uc tant que Rc sera inférieur à la souhaitée. Les résistances R1 et R2 sont là pour équilibrer le montage. On a : R/Rc = R1/R2.

AMPLIFICATION

Le signal converti et traité, il nous faut maintenant l'amplifier pour pouvoir l'utiliser dans l'ordinateur. Pour cela nous allons utiliser un montage amplificateur par amplificateur opérationnel (AOP ou ampli op) (figure 1 (C)). Le gain d'amplification est modulable grâce aux deux résistances suivant les formules : Ve = R1 x i , Vs = R2 x i d'ou Vs = Ve x (R2/R1).
Le montage complet correspond à la figure 1 (D).
L'AOP est alimenté en courant continu positif et négatif,
(pour éviter les chutes de tension si le



signal doit parcourir de longues distances (plusieurs mètres) on peut ajouter un montage convertisseur tension-intensité (puis intensité-tension) mais nous reparlerons de cela dans un autre article)

CONTROLE DE LA LAMPE

La lampe sera contrôlée par un relais électronique 5-220 V, nous enverrons un signal de 5 volts qui fera office de doigt sur l'interrupteur, et permettra d'allumer ou d'éteindre la lampe (figure 1 (E)) ; (on peut compliquer le montage en actionnant non pas un relais mais un potentiomètre, on a alors une lampe à intensité variable, mais une lumière constante dans la pièce, nous verrons cela prochainement).

ENTREES-SORTIES

Bon, nous avons nos unités information et action, mais maintenant il faut relier tout cela à l'Amiga... Trois possibilités (simples) s'offrent à nous :
- l'interface série (RS232)
- l'interface parallèle
- les ports joystick et souris

En vérité le choix n'est pas aussi simple car nous avons besoin non seulement d'une alimentation en courant continu positif et négatif pour le AOP (tension que l'on ne trouve que sur le port série), de signaux simples (bits) pouvant être émis par l'ordinateur (que l'on n'a que sur le port parallèle), mais aussi d'entrées pour recevoir les signaux venant du capteur (entrées situées sur le port joystick ou souris). Donc une solution est l'utilisation des trois prises dans un même montage :

- l'interface série pour l'alimentation de l'amplificateur
- l'interface parallèle pour l'émission des ordres ; ces ordres devrons d'ailleurs peut-être être amplifiés aussi car les relais du commerce demandent le plus souvent une intensité de courant de 50 à 100 mA au minimum.
- le port joystick pour recevoir les informations du capteur.

EXEMPLES D'APPLICATIONS

Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici quelques applications que vous ne tarderez pas à découvrir :
- contrôle de la lumière dans une ou plusieurs pièces en fonction d'un ou plusieurs paramètres : lumière ambiante, présence d'une personne dans la pièce, heure, voix ;
- contrôle du chauffage en fonction de la température (chauffage électrique ou hydraulique) ;
- message d'avertissement sur l'écran en cas de bruit dans une pièce donnée (surveillance de bébé) ;

A très bientôt
Dariuz Tabet

DIFFERENTS TYPES DE CAPTEURS

Grandeur mesurée	capteur passif	capteur actif
température	(1)thermo-résistance	(2)thermo-couple
pression	(3)jauge de pression	(4)cristal piézo-électrique
débit	(5)rotamètre magnétique	(6)pression différentielle
lumière	(7)photo-résistance	(8)cellule photo-électrique

(1) Une thermo-résistance est un composant électronique dont la résistance varie en fonction de la température.

(2) Un thermo-couple est un capteur composé de deux fils conducteurs de nature différente (chrome, aluminium) et soudés ensemble à chaque extrémité, si il y a une différence de température entre les deux soudures (une à 10°C et l'autre à 25°C) une tension électrique apparaît entre les deux fils.

(3) Une jauge de pression est une mince plaque en céramique sur laquelle serpente un ruban conducteur, la plaque est plus ou moins déformée en fonction de la pression, et cette déformation provoque une élongation du ruban d'où une augmentation de la résistance du ruban conducteur.

(4) Un capteur à cristal piézo-électrique contient un cristal de quartz recouvert d'un film conducteur, si ce quartz est soumis à une pression il provoque une différence de potentiel entre ces deux extrémités et donc une tension électrique.

(5) Un rotamètre magnétique est un cône tronqué, renversé, vertical (le plus petit diamètre est en bas), dans lequel le fluide circule de bas en haut. Dans ce cône circule un ludion (flotteur), ce flotteur monte en fonction du débit et est aimanté. Le cône est entouré par une bobine métallique formant un champ magnétique, et la position de l'aimant dans ce champ détermine une variation de l'intensité du courant dans la spirale (bobine) .

(6) Un débit peut être mesuré par capteur actif en associant deux capteurs de pressions (cristaux piézo-électriques), un de chaque côté d'un rétrécissement de la canalisation de fluide, la différence de pression entre les deux côtés étant fonction du débit et des diamètres (canalisation, rétrécissement).

(7) Une photo-résistance est un composant dont la résistance varie en fonction de la quantité de lumière reçue par le composant.

(8) Une cellule photo-électrique est un composant semi-conducteur qui transforme l'éclairement incident en puissance électrique , elle se comporte comme un générateur.

LES MEILLEURS PRODUITS VIDEO 91

Par ce premier Caméra Vidéo d'Or, notre confrère Caméra Vidéo a voulu récompenser les produits vidéo les plus significatifs de l'année 91. Du camescope au banc de montage, en passant par les périphériques et accessoires, douze constructeurs se sont vus remettre un prix, à l'occasion d'une soirée russe au fil de l'eau très réussie. Oh surprise, un périphérique Amiga figurait parmi les nominés : le genlock GST Gold Secam de SATV. La vidéo se rapproche inexorablement de l'informatique, et bon nombre de professionnels de l'image n'hésitent pas à se tourner vers l'Amiga.

Mitsubishi C35 caméra d'or.

CATEGORIE	CONSTRUCTEUR	PRODUIT	PARTICULARITE	PRIX	REMARQUE
Camescope "Semi-Pro"	Canon,	Ex 1Hi-8	à objectifs interchangeables	14 000 F	à noter : le grand angle ; le prix correspond au boîtier.
"Mini"	Sony	TR705	Palmcorder Hi-8	10 000 F	"Palmcorder" = modèle de paume.
Modèle familial	JVC	GR-315S	standard Secam	8 490 F	bon rapport qualité/prix.
Innovation	Mitsubitshi	C35	S-VHS-Cà objectifs interchangeables	9 990 F	il s'agit d'objectifs "pseudo" interchangeables.
Ergonomie	Fujix	8FF60	poignée tripodée	6 900 F	poignée rétractable.
Magnétoscope	Panasonic	NV-V8000	montage S-VHS	25 000 F	son Hi-Fi ; fonctions ralenti 5 vitesses.
Moniteur	Philips	4LC1000	portable	nc	diagonale écran 10 cm PAL-Secam.
Infographie	SATV	GST Gold AS	Pal-Secam	4 350 F	plus disponible remplacé par la nouvelle version Gold AS-F Secam-Y/C ; réglage contraste lumière couleur et fader en façade.
Son	Hama	pupitre de mixage VSM 514/	rapport qualité	existe en version prix environ 500 F.	mono et stéréo.
Périphérique	Sony	Family Studio	post-production grand public	Table de montage 2 000 F Tablette graphique : 3 000 F Mixer son : 2 000 F.	techniquement accessible à toute la famille.
Inattendu	Vidéonics	Boing Box mixage de sons et effets numériques,		nc	idéal pour la post-production les sons sont combinables entre eux.
Accessoire	Heïwa	"Aéro"	tête fluide	895 F	système d'élévation pneumatique et tête à compensation automatique.

(nc : prix non communiqué)

Revendeurs contactez-nous !

E.V.S. INFORMATIQUE

15, rue du Gros-Chêne 78480
Verneuil sur Seine France
Tél. : (1) 39.71.19.41. Fax : (1) 39.65.67.02.

IMPORTATEUR OFFICIEL DE LA GAMME PROGRESSIVE PERIPHERALS & SOFTWARE

Nos produits pour AMIGA sont connus de nombreux professionnels. Découvrez-les !

3-D PROFESSIONAL
(version 1.10 et 2.00)

La puissance de son ray-tracer est maintenant une référence sur AMIGA. La version 2.00 vous offre de nombreux outils supplémentaires tel que : rotations et déplacements en mode volumétrique, travail point par point, création de chemin-objets, torsion des objets dans les trois axes, placement de points ou objets en X Y et Z par requester, 36 textures différentes, mapping IFF 24 bits, temps de rendu divisé par 4, ... Découvrez tout le reste chez votre revendeur ! (Disponible en janvier 1992.)

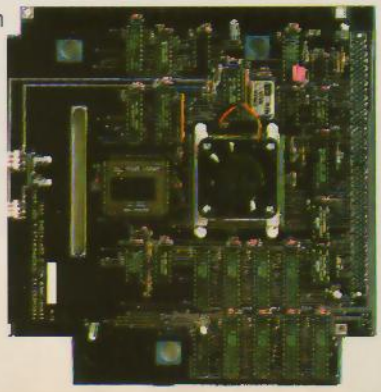
VIDEOBLENDER PAL :
montez votre régie vidéo sur AMIGA

LES CARTES 68040 (pour A2000 – A3000)
Elles sont les plus rapides et donnent à votre AMIGA la puissance d'une station professionnelle : 38 fois la vitesse d'un A500, 4.4 fois la vitesse d'un A3000 25 Mhz, 2 fois la vitesse d'un 68030 50Mhz. (la carte pour A2000 est livrée avec le Kickstart et le Workbench 2.00). **AMIGA-REVUE** octobre 1991
"Progressive 040 : Quelle émotion !"

Mais c'est aussi :

DOUBLE-TALK (pour A500 A2000 A3000)
C'est le seul réseau qui permet de connecter un **AMIGA** à un MACINTOSH, 32 machines peuvent être connectées ensembles, 900 mètres séparant chacune d'entre-elles ! Chaque **Amiga** peut-être à la fois serveur et client. Un mailing et un spooler d'imprimante sont à la disposition de chaque utilisateur.

RAMBRANDT PAL :
carte 16 millions de couleurs (TMS 34020, TMS 34082, 40 Mhz, 8 Mo VRAM, 8 Mo DRAM, résolution RGB 320 x 400 x 1024 x 1024, Genlock, ... !)



QICTAPE :
streameer format Qic-40 (compatible PC) connecté sur le port externe (DF1 : DF2 : ou DF3 :)

FRAMEGRABBER : digitaliseur en temps réel

DISKMASTER : version 1.4 et 2.00

LES ARMES DE LA

BUREAUTIQUE

FORCE
Noblesse
CHOC

Au-delà d'un phénomène de mode, ces techniques ont su s'imposer chez les professionnels et les particuliers. Votre mission, si vous l'acceptez : les conquérir, et réaliser à l'écran des pages destinées à être reproduites.

Le seul problème du jour : être lu. Les chances de retenir l'attention dépendent au moins pour moitié de la présentation du texte. Là est votre mission : la compétition acharnée pour la présentation. Vos armes dans la panoplie des moyens de communication : la typographie et la mise en page . Ils sont au texte ce que l'ambassadeur est à son pays, ce n'est pas rien ...

Après ce discours sur l'art et la manière de lier l'utile à l'agréable, entrons dans le vif du sujet. Vous désirez concevoir le journal pour le B.D.E. L'impact de votre message passera par un enrichissement typographique, son accès vous est possible par la micro-édition. Le contenu d'un journal varie mais les éléments-type sont : le titre, le logo, le chapeau (ou bloc-générique), le sous-titre, les intertitres, le sommaire, les encadrés, les notes, les légendes, les illustrations, photos ou graphes et leurs légendes, les blancs qui les encadrent.

Pour tous ceux et celles qui se passionnent pour les formes classiques et modernes de la communication écrite, et envisagent pourquoi pas de créer le journal de leur B.D.E (Bureau Des Elèves), ou de participer à l'affiche du prochain tournoi de volley-ball, il paraît difficile de faire l'impasse sur la mise en page et la conception graphique.

QUELQUES REGLES CLES

Les colonnes : plus larges sont les colonnes, moins nombreux sont les lecteurs. Pour un magazine, les lignes ont 40 caractères en moyenne ; pour les journaux, 26 caractères.
Le caractère : plus petit que le corps 9, le caractère est difficile à lire. Pour une œuvre d'art, corps entre 12 et 20 ; pour un roman, entre 9 et 12 ; pour une étude entre 8 et 10. Les caractères à empattement sont plus lisibles que les caractères sans empattements. Un seul caractère pour les titres en bas de casse (plus faciles à lire que des capitales). Le romain exprime la rigidité, l'italique une certaine souplesse plastique complémentaire au romain. Le bas de casse porte la notion de simplicité (lecture habituelle), la capitale ajoute une dimension officielle.
Les blancs : les lignes creuses augmentent le taux de lecture (pas de ligne creuse en haut d'une page sauf pour un dialogue), un blanc entre les lignes augmentent le taux de lecture de 12%. En début de chapitre, les blancs doivent être constants. Ils sont exprimés en nombre de caractères ou en cadratins (un cadratin correspond à la hauteur du texte demandé), la largeur des rentrées pour un alinéa est proportionnelle à la justification. Si les blancs d'interlignage sont trop grands, la lecture est ralentie, l'interlignage est proportionnel au corps du texte.
L'aide au lecteur : au début des paragraphes, une vignette, une astérisque accusent le départ et accélèrent le repérage. Pour rompre la monotonie du texte, utilisez l'italique ou le demi-gras ou la composition sur une largeur plus faible pour des paragraphes "clés". A éviter : le noir au blanc, le noir sur gris, le noir sur couleur.
On ne commence pas une page par une ligne creuse, on ne termine pas avec moins de 5 lignes en fin de page et début de chapitre. On travaille en registre, c'est-à-dire de telle façon que les lignes recto-verso se repèrent, elles se superposent chacune à leur côté. Pas de sous-titre en bas de page, sauf suivi d'au moins 3 lignes. Evitez les coupures de mots en bas de page (exception pour les pages paires). Evitez de trop utiliser les filets ou les encadrés. N'espacez pas de trop entre les signes de ponctuation. Faites des légendes concises, et des débuts de colonnes justifiées sur la marge supérieure. Surveillez l'espacement entre les illustrations et le texte ainsi qu'avec les légendes. A déterminer avec soin : la longueur des lignes, la hauteur de la page (nombre de lignes par page, sans oublier les blancs qui comptent pour une ligne).
Le confort : le texte doit être disposé de façon à ce qu'on ne mette pas les doigts sur la page imprimée.

LES ÉLÉMENTS TYPE

Le titre : il est lu 5 fois plus que le corps du texte, il ne doit pas être abrégé ni coupé. On ne met jamais de point final derrière un titre (uniquement un point d'exclamation ou d'interrogation).
Il est disposé en haut de la page avec ou sans filet de séparation, avec possibilité de variation dans le corps selon l'importance du titre : 1/3 ou 3/8 de la page est alors en blanc.
Le sous-titre : il ne faut pas rompre l'unité de la page, on travaille avec 3 lignes.
Il est composé dans un corps plus gros que celui du texte (on peut jouer sur les graisses si on ne veut pas jouer sur la taille).
Un premier paragraphe long rebute le lecteur.
Le premier sous-titre doit se placer après 15 à 20 lignes de texte.
L'introduction : composée comme le texte, si elle tient lieu de préface, la composer en italique (ouvrage en romain, préface en italique).
La table des matières : elle a le même corps que le texte, ou inférieur si elle est courte (on augmente alors l'interlignage).
L'index : il est composé sur deux colonnes dans un corps plus petit que le texte (première lettre au changement en gras).
Les errata ou erratum : ils sont composés dans un corps inférieur en italique pour la faute rectifiée.
Les folios : ils sont disposés au milieu du texte généralement, ou sur la marge extérieure gauche ou droite (selon page paire ou impaire), en haut ou bas de page, séparés du corps du texte par un blanc, et associés avec le titre courant en haut de page.
Les notes : en bas de page ou en fin d'ouvrage, elles sont identifiables par une astérisque, un chiffre romain (supérieur ou non) entre parenthèses, un chiffre supérieur seul, ou une lettre alphabétique entre parenthèses.
Leur taille est de un à deux corps en dessous du corps du texte. Si le texte obéit à un renforcement, les notes également. On peut mettre les notes en marge dans une justification très étroite.
Les légendes : les lecteurs lisent plus volontiers les légendes sous les photos que les articles proprement dits.
Les brèves : informations extrêmement concises, elles doivent tenir sur 10 lignes.
Le support papier : il y a différentes sortes de surface-papier, la surface rugueuse (bouffant, offset), la surface lisse (satiné, couché mat, couché brillant, surglacé), ou décoratif (vergé, grainé).

LEXIQUE

Aplat : teinte uniforme dans une peinture, gravure ou un imprimé.
Benday : technique inventée par Benjamin Day, c'est un système de mise en couleurs par application de trames.
Bromure : papier spécial imprégné de bromure d'argent sur lequel sont reproduits en noir et blanc à partir d'un positif ou un négatif tous les éléments amenés à être reproduits.
Calibrage : opération de comptage qui permet l'évaluation des signes d'une copie et l'encombrement que prend cette copie après le traitement typographique choisi.
Chapeau : placé immédiatement sous le titre, le chapeau est un texte introductif qui "coiffe" l'article en résumant ou en annonçant son contenu. Son objectif est d'éveiller l'intérêt du lecteur ou l'inciter à poursuivre sa lecture.
Chasse : encombrement d'un caractère en largeur. Un "m" chasse plus qu'un "i" par exemple.
Drapeau : colonne de texte non justifiée dont un des côtés est aligné à droite ou à gauche au choix.
Empagement : résultat de distribution des éléments et des blancs périphériques sur le format de la page.
Empattement : pied de la lettre, partie en contact avec la ligne horizontale inférieure sur laquelle on aligne les caractères.
Folio : numérotage des pages.
Gabarit : modèle simple du tracé sur lequel on dispose les textes sur la mise en page de l'ouvrage.
Graisse : épaisseur des pleins d'un caractère.
Grille : gabarit généralement construit en vue de l'utilisation complexe de la surface d'une page.
Homothétie : réduction ou agrandissement proportionnel au diamètre d'origine d'un document iconographique.
Idéogramme : dessin stylisé représentant un objet ou une idée.
Lay-out : projet dessiné en vue d'un traitement typographique ou photographique.
Lien chromatique : ton ou nuance placé entre deux couleurs d'un même groupe pour harmoniser (jaune, jaune orangé, orange jaune, orange).
Marbre : article non utilisé ou conservé en vue d'une édition ultérieure, il est dit au "marbre". Vient de l'utilisation jadis d'une table en marbre pour effectuer la mise en page et les articles non publiés étaient stockés dans la partie inférieure de la table.
Prégnance : la force de la forme.
Ours : carte d'identité de la publication. Placé en début ou en fin de journal.
Ozalid : tout comme le cromalin, épreuve photographique réalisée sur papier spécial, c'est l'ultime moyen de contrôle des textes et photos avant impression.
Pantone : riche de 747 couleurs, toutes dérivées de 8 couleurs de base. Système de langage de couleurs international permettant une communication aisée entre les différents corps de métiers qui utilisent la création et la réalisation d'imprimés.
Titre courant : titre qui "court" en haut de toutes les pages de l'ouvrage sauf sur la première page (dite page de garde) et aux pages de début de chapitre.
Vignette : ornement typographique.

LES ARMES DE LA COMMUNICATION

INVARIANTES TYPOGRAPHIQUES :
- romain : caractère droit
- italique : caractère penché vers la droite
- capitale : grandes capitales = majuscules petites capitales = hauteur des bas de casse
- bas de casse : minuscules, elles sont de trois sortes : ascendantes : b, d, f... ; descendantes : g, j, p... ; courtes : a, c, e... ;

LA GRAISSE :
- épaisseur des jambes (maigre, gras, demi-gras)
- contraste noir (forme)/blanc(fond)
- présence du mot
- tonalité

LE CORPS :
- dimension du caractère prise perpendiculairement à la ligne d'impression, s'exprime en points typographiques
- corps inférieur à 9 : difficile à lire
- corps jusqu'à 14 : lettres à lire
- à partir de 16 : lettres à voir

LA CHASSE :
largeur de l'œil du caractère

EMPATTEMENT :
forme donnée à la base des parties verticales d'un caractère. Elle est à l'origine de la classification Thibaudeau (1921)

- triangulaire : Elzévir
- filiforme Didot
- quadrangulaire : Egyptienne
- absence : Antique ou bâton

LES DISPOSITIONS DU TEXTE

Le texte en drapeau, appuyé à droite : il est peu lisible car l'oeil doit entamer la lecture sur des lignes inégales, nous lisons de gauche à droite et seul l'alignement sur la marge de gauche facilite la lecture.

Le texte justifié en drapeau : la plus usuelle.

Le texte en drapeau, appuyé à gauche : c'est le cas des colonnes de magazines ; il faut veiller à une bonne coupure des mots pour une lecture aisée.

Les lignes centrées : utilisées pour le titrage des magazines ou pour la composition de poèmes (rôle décoratif).

La typographie joue un rôle qui dépasse celui de la simple communication. C'est grâce à des codes que le journal va réussir à satisfaire le lecteur "pressé" et le "dévoreur" de colonnes.
La place privilégiée réservée au visuel, et à la rédaction de textes courts, vivants, sont des éléments d'accroche.
La hiérachisation des articles est importante, avec en début de papier l'essentiel de l'information, et le détail ensuite ; les rubriques, titres, encadrés, filets, légendes, etc, garantissent une lecture facile.
Ces propos voudraient faciliter l'accès à la mise en page, mais la partie n'est toutefois pas gagnée ; la facilité d'accès à la micro-édition et l'exaltation des techniques de communication émoussent le sens critique et artistique, cet article n'est donc pas une recette miracle, il propose des solutions arrêtées où la communication par la chose imprimée, commence par la mise en scène du papier.
A vos claviers...

Tante Marie.

Quelques physionomies de caractères

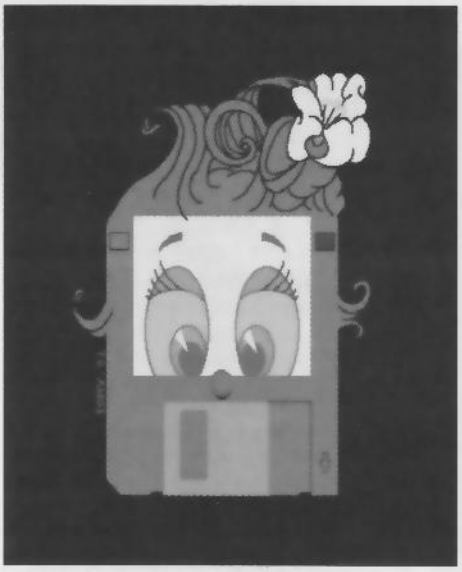
ROMAIN CAPITALES	romain bas de casse
ITALIQUE CAPITALES	*italique bas de casse*
PETITES CAPITALES CORPS 18	(ŒIL ÉGAL AUX MOYENNES : a e i o u)
INITIALES CORPS 18	(LETTRES PLEINES)
MAIGRE CAPITALES	maigre bas de casse
DEMI-GRAS CAPITALES	demi-gras bas de casse
GRAS CAPITALES	**gras bas de casse**
GRAS ÉTROIT CAPITALES	gras étroit bas de casse
LARGE CAPITALES	**large bas de casse**
ÉCLAIRÉ CAPITALES	éclairé bas de casse
ÉCLAIRÉ CAPITALES	éclairé bas de casse
ÉCRITURE CAP.	écriture bas de casse

PLUSIEURS ŒILS D'UN MÊME CORPS

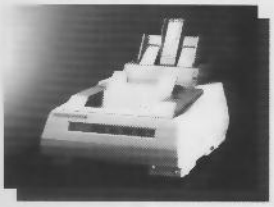
CORPS 12 : PETIT ŒIL ŒIL MOYEN. GROS ŒIL

Chiffres capitales : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Chiffres bas de casse : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



TOUTE L'ÉQUIPE D'AMIGA REVUE VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE 1992



KIT PAO TRADITION

Ensemble prêt à fonctionner, livré installé et testé avec :
- 1 Amiga 3000/50 Mo
- 1 Extension RAM 8 Mo
- 1 Moniteur NEC 3FG (15')
- 1 Professional Page 2.1
- 1 Professional Draw 2.0
- 1 Scanner EPSON A4 / 24 bits 600 points par pouces + driver Fr.
- 1 Art Departement Pro 2.0 (**offert**)

GARANTIE 2 ANS

avec Laser NEC SW290 : **75 990 ttc**
avec Laser NEC 890XL : **99 990 ttc**

KIT PAO COULEUR

Ensemble prêt à fonctionner, livré installé et testé avec :
- 1 Amiga 3000/50 Mo
- 1 Extension RAM 8 Mo
- 1 Moniteur NEC 3FG (15')
- 1 Professional Page 2.1
- 1 Professional Draw 2.0
- 1 Scanner EPSON A4 / 24 bits 600 points par pouces + driver Fr.
- 1 Art Departement Pro 2.0 (**offert**)

GARANTIE 2 ANS

avec HP deskjet 500 coul : **64 990 ttc**
avec NEC Colormate PS: **121 200 ttc**

KIT VIDEO

Ensembles prêts à fonctionner, livrés installés et testés avec :
- 1 Amiga 2000/SM
- 1 Carte GVP HCD+52
- 1 Genlock Commodore A2300
- 1 Deluxe Paint IV en Français

13 190 F ttc (11 121 ht)

----o-----o----

- 1 Amiga 3000/50 Mo + écran CBM
- 1 Genlock Videomaster
- 1 Broadcast Titler II en Français
- 1 Deluxe Paint IV en Français
- livraison et formation 1 journée à domicile (région Parisienne)

39 990 F ttc (33 700 ht)

KIT BBS MASTER

Permet la mise en place d'un centre serveur BBS à partir d'une simple ligne téléphonique.

Ensemble prêt à fonctionner, livré installé et testé avec :
- 1 Amiga 2000M (moniteur 1083S)
- 1 Disque dur GVP 100 ou 200 Mo
- 1 Logiciel BBS-PC! (serveur bbs)
- 1 modem Datalink 2000 interne

en version 100 Mo : **14 990 F ttc**
en version 200 Mo : **19 990 F ttc**

Sans l'Amiga2000M **7 290 F ttc & 12 290 F ttc**

COMPOSITION TYPOGRAPHIQUE TEX

Kit permettant la mise en page complexe dans une qualité typographique inégalée jusqu'à lors par ses concurrents. Livré installé et prêt à fonctionner :

1 Amiga 2000M (avec écran commodore 1083S)
1 Disque dur sur contrôleur GVP HCD+ 52 Mo Quantum
1 Amiga TEX version 3.0
1 Imprimante NEC P20 ou NEC laser SW290

Avec une imprimante 24 aiguilles NEC P20 : **15 990 F ttc**
Avec une imprimante Laser NEC SW290 : **41 990 F ttc**

Sans l'Amiga 2000M : avec P20 **9 990 F ttc** / avec SW290 **36 990 F ttc**

LES SERVICES ESSONNE MAILING

Scannerisation couleur

A partir de votre original papier, d'une explication claire de la zone à scanneriser ainsi que la taille de l'image IFF à obtenir (résolution X et Y ou DPI, et nombre de couleurs). Scan possible dans tous les modes Amiga et Superbitmap de deux couleurs à 16,7 milions. (ajouter 30 F de frais de port si expédition)

coul \ taille	21 x 29,7	15 x 21	10,5 x 15	7,5 x 10,5
2 couleurs	190 ttc	150 ttc	110 ttc	75 ttc
256 gris	250 ttc	200 ttc	150 ttc	100 ttc
16,7 coul.	500 ttc	400 ttc	300 ttc	200 ttc

$\sqrt{EM}$ 8-10 rue du Bois Sauvage
64.97.96.54 91055 Evry Cedex

** Distributeur VAR AMIGA*
** Centre Technique Agréé (CTA)*

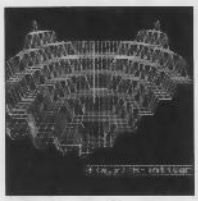
Essonne Mailing distribue également :

- Les produits Applied Engineering
- La gamme NEC (imprimantes, moniteurs,...)
- Les logiciels Amiga

Catalogue complet : 5 timbres à 2,50 F

Les logos et marques citées sont © et ® par leurs propriétaires respectifs.

ELEMENTAIRE, MON CHER WATSON



Pour comprendre à quoi est due la perspective, il faut s'attarder un peu sur la structure de l'oeil. Pour la partie qui nous occupe, c'est-à-dire la partie purement optique (nous laissons de côté les muscles de déplacement), l'oeil est assez simple : il est constitué d'un cristallin qui focalise les rayons lumineux venant de l'extérieur sur la rétine, surface sensible directement "reliée" au cerveau.

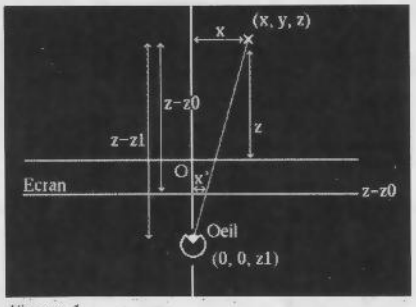


Figure 1

Le principe de la vision est donc simple : tout objet exposé à une source lumineuse renvoie une partie de la lumière dans toutes les directions (sauf dans le cas d'objets particuliers tels que les miroirs qui particularisent une direction). Si vous regardez cet objet, une partie de cette lumière pénétrera dans votre oeil, plus précisément dans le cristallin, et ira exciter quelques unes des cellules photo-sensibles de votre rétine, créant ainsi un influx qui ira jusqu'à votre cerveau.

On peut se représenter la zone que voit un oeil comme un cône qui trouve son sommet au cristallin. Plus une zone est éloignée, plus la surface visible à cette distance est grande ; vous pouvez vous en apercevoir facilement en évaluant la portion de l'image que prend le même objet lorsqu'il est situé à quelques centimètres de votre oeil et lorsqu'il est à plusieurs mètres (il est amusant de constater que pour ce type d'exercices, la puissance naturelle du cerveau est un handicap : parcequ'il vous fait faire instinctivement une interprétation de l'image reçue, il devient très difficile de bien saisir la taille de l'image au lieu de la taille de l'objet).

Pour l'utilisation en informatique, cela est assez simple. Imaginons que nous ayons un point repéré par les coordonnées (x, y, z) et que le centre de l'écran

Nous avons vu la dernière fois, avec la perspective cavalière, une première méthode d'affichage d'images "tridimensionnelles". Nous allons continuer aujourd'hui avec un affichage tenant reéllement compte de l'effet réel de perspective.

se trouve aux coordonnées X0, Y0. Si nous faisions simplement une projection de ce point sur l'écran, cela donnerait des formules du type :

X = X0 + k*x
Y = Y0 + k*y

Pour rendre compte de l'effet de perspective, nous ne pouvons plus simplement projeter le point sur l'écran, il faut que le point se trouve à l'endroit où vous le verriez si l'écran de votre ordinateur était une fenêtre derrière laquelle se trouvait réellement l'objet à représenter. Comment déterminer cette position ? Comme nous l'avons dit, le principe de la vision est basé sur l'existence de rayons lumineux qui viennent converger sur votre rétine. Imaginons que le point affiché à l'écran se trouve sur le rayon qui passe par le point de la figure à représenter et votre cristallin :

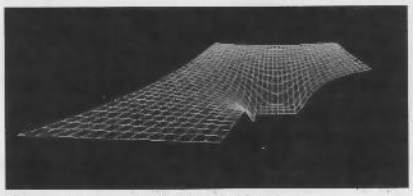


Figure 2 - f(x,y)=K-K'/(x^2+y^2λ)

dans ce cas, pour votre oeil, les deux points seraient superposés ! (plus concrètement, imaginez que vous vouliez dessiner un paysage en le "décalquant" sur une fenêtre : le plus simple

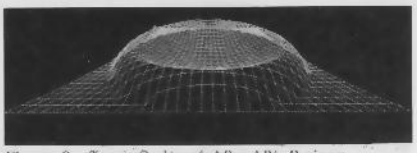


Figure 3 - f(x,y)=0 si sqr(x^2+y^2)<R sinon f(x,y)=sqr(R^2-(x^2+y^2)) si sqr(R^2-(x^2+y^2)<h sinon f(x,y)=2 h-sqr(R^2-(x^2+y^2))*

consisterait à fermer un oeil et à tracer des traits tels qu'ils se superposent avec les lignes du paysage. Vous auriez simplement matérialisé les points d'intersection des droites joignant votre oeil aux points du paysage avec la vitre !).

Donc, notre point se trouve en (x, y, z), nous dirons que notre écran est matérialisé par le plan z=z0, et que le centre de l'oeil se trouve en (0, 0, z1). Il faut donc déterminer le point d'intersection de la droite passant par (x, y, z) et (0, 0, z1) avec le plan z=z0. Il suffit de se reporter au schéma (fig. 1), et de chercher une équation paramétrique de la droite pour trouver :

x' = k*x
y' = k*y
avec k = (z0 - z1) / (z - z1)

Il faut ensuite reconvertir les coordonnées pour les transformer en coordonnées utilisables à l'écran.

X = X0 + K*x'
Y = Y0 + K*y'

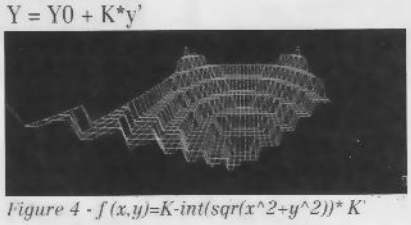


Figure 4 - f(x,y)=K-int(sqr(x^2+y^2)) K'*

où K est un cœfficient de dilatation qui dépend de la définition graphique utilisée et du domaine où se trouve les points que vous comptez afficher.

Voilà, c'est fini pour la perspective. On peut rajouter que l'affichage a été fait en balayant un grillage dans le domaine où est définie la courbe et en affichant à chaque fois le point ainsi déterminé (en fait, pour les figures 2, 3 et 4, on a utilisé l'affichage d'un quadrillage, il suffit pour cela de balayer une fois en faisant varier les X dans les Y puis une seconde fois en faisant varier les Y dans les X). Pour finir, on a supprimé une partie de l'image sur certaines figures pour donner une impression de coupe. Cela se fait simplement en ignorant une portion du domaine (portion du type X>X1 et Y>Y1 dans notre cas). C'est tout pour aujourd'hui, à vos claviers !

François Fleuret & Eric Brunet

VORTEX ATONCE-PLUS

Le nouvel émulateur AT 16 MHz pour 2690 F Pour Amiga 500, Amiga 500-Plus, Amiga 2000

vortex ATonce-Plus est un émulateur AT 80286 ultra-performant pour les Amiga 500, A 500-Plus et A 2000.
Il transforme votre Amiga en un compatible AT multi-processeurs et multi-systèmes d'exploitation. Il est cadencé à 16 MHz et offre un indice Norton SI de 16,2. Chaque ATonce-Plus est accompagné de 512 Ko de FAST-RAM, ainsi que d'un support pour coprocesseur arithmétique 80C287-12 (en option). La totalité des 640 Ko de mémoire DOS est disponible sur un A 500 de base. La mémoire supplémentaire au delà de 1 Mo, peut être utilisée, comme mémoire étendue et/ou mémoire d'extension.

vortex ATonce-Plus travaille sans contraintes, comme une tâche sous AmigaDOS. Il ne perturbe pas le fonctionnement normal de votre Amiga et est totalement neutre lorsqu'il n'est pas utilisé. Il permet l'accès à des milliers de programmes DOS (MS-DOS ou DR-DOS).
ATonce-Plus fonctionne avec l'ensemble des périphériques Amiga: disques durs compatibles Commodore, lecteurs internes et externes, interfaces série et parallèle, son, horloge et RAM CMOS. ATonce-Plus permet les émulations vidéo EGA/VGA graphiques monochrome, CGA 16 couleurs, Hercules, Olivetti et Toshiba3100.

Le Gate Array CMOS vortex, l'émulation Chip-Level et l'AT-BIOS d'ATonce-Plus garantissent un degré élevé de fiabilité et de compatibilité AT.
ATonce-Plus est fourni avec un manuel détaillé et une disquette 3.5" contenant les logiciels d'installation et d'émulation (aucun DOS).
La platine CMS s'insère, sans aucune soudure, dans le support du processeur MC68000.
ATonce-Plus est la meilleure alternative pour seulement

2690 F.

Pour tout renseignement complémentaire, veuillez contacter directement votre revendeur.

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. ATonce est une marque déposée de vortex Computersysteme GmbH.

AMIGA 500 PLUS, VOUS DÉSORMAIS RÉALISER TOUT CE QUE

Le nouvel Amiga 500 PLUS mérite bien son nom : plus de mémoire (1 Mo extensible à 2 Mo) plus de capacités graphiques et vidéo, plus de souplesse d'utilisation (nouveau système d'exploitation Workbench 2.0). Il vous permet vraiment d'exprimer toute votre créativité.

Une fois de plus avec ce nouveau modèle, COMMODORE crée l'événement : l'Amiga 500 PLUS n'a pas fini de vous surprendre et de vous passionner !

POURREZ
VOUS AVEZ EN TÊTE.

AMIGA

J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Commodore

2ème CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

LISTE DES DISTRIBUTEURS et DEMANDE DE DOCUMENTATION : 3614 code COMMODORE

Robert & Partners

RADIOSCOPIE DES COMMANDES

INITIATION

Nous avons vu, dans nos précédents articles, sous quelles formes se présentaient les programmes de dialogue entre vous et votre machine (j'allais dire monologue...). Nous allons commencer aujourd'hui à approfondir non plus les programmes qui permettent d'appeler les commandes, mais plutôt les commandes elles-mêmes.

Les commandes essentielles, dont nous verrons la syntaxe et les subtilités, sont celles qui sont livrées avec votre Amiga et qui se trouvent dans le directory "C:" ; d'autres petits utilitaires ont des caractéristiques qui les font ressembler aux commandes CLI, ils permettent de modifier la KeyMap, de formater des disquettes ou de définir la configuration de travail. Ils se trouvent dans le directory SYS:system et admettent le même type de syntaxe que les commandes CLI.

Dans cet article, nous allons voir une des commandes des plus élémentaire (et indispensable) de votre système : DIR. Cette commande possède son équivalent sur TOUS les systèmes informatiques, que ce soit du plus simple compatible PC aux plus gros systèmes UNIX en passant par les calculatrices HP28 ou 48. Elle constitue un des outils les plus simples de maintenance des hiérarchies sur les mémoires de masses.

La première opération que vous voudrez effectuer sera de vous renseigner sur le contenu d'une disquette ; pour cela, la commande DIR vous est aimablement fournie par Commodore. Cette commande en apparence très simple (du moins dans l'utilisation courante) recèle en fait d'incroyables capacités (elle fait 8772 octets !). Nous allons cependant nous contenter des fonctions principales, celles qui ne font pas double emploi avec d'autres commandes (on peut, par exemple, supprimer des fichiers à l'aide de DIR !). En premier lieu, DIR permet d'afficher dans le device courant le contenu d'un dossier (reportez-vous aux précédents articles de cette série pour de plus amples informations sur la notion de device et de dossier). Pour cela, il faut fournir à DIR les données dont elle a besoin pour y parvenir. Ces informations doivent, comme pour toutes les commandes CLI être mises derrière le nom de l'instruction dans ce que l'on pourrait appeler le champ des paramètres (on pourrait effectivement l'appeler ainsi, mais on ne le fera pas). Si aucun paramètre n'est fourni, DIR prendra l'initiative d'afficher le contenu du dossier courant (celui auquel on accède par la commande CD, voir Amiga Revue n° 21). Si, au contraire, vous voulez afficher un autre catalogue, vous devez connaître la syntaxe DOS de description de nom de fichiers. Celle-ci a le mérite d'être universelle : il est rare (voire exceptionnel) de trouver un logiciel sur Amiga qui utilise d'autres conventions que celles que nous allons évoquer ici.

L'INFORMATION

Les noms de fichiers sont des chaînes de caractères qui ont pour but la définition de l'emplacement de l'information dans les mémoires de stockage, or celles-ci ont une structure hiérarchisée. Prenons un exemple, imaginons que vous ayez sur une disquette qui se prénome TOTO un dossier TUTU qui contient un fichier qui porte le joli nom de TYTY (*) auquel vous voulez accéder (désolé pour ces noms débiles mais, moi, ça m'aide à comprendre). Il peut très bien arriver que ce fichier soit noyé parmi de nombreux autres dans le dossier TUTU, comme le dossier TUTU peut être perdu parmi d'autres dossiers ou fichiers... dans ce cas, il faut préciser bien plus que le simple nom du fichier (plusieurs fichiers TYTY peuvent exister sur une même disquette en différents endroits, chacun ayant son existence propre). Ici apparaît une notion fondamentale qu'il faut bien comprendre pour la suite : un fichier est caractérisé en même temps par son nom et par l'endroit où il se trouve. Deux fichiers identiques par leur structure et leur nom qui se trouvent sur deux devices différents ne sont pas les mêmes ; il est théoriquement impossible (sauf grave erreur du système) de parvenir à une situation où des fichiers de même nom se trouve au même endroit (il n'est pas difficile de comprendre que cela aurait des conséquences fâcheuses sur la suite des événements !). Donc, dans notre exemple, on accédera à TYTY à l'aide du nom suivant :

TOTO : TUTU/TYTY

Le groupe TOTO:TUTU/ est appelé "chemin" (en anglais "path"), il indique l'emplacement où se trouve le fichier lui-même. Il faut bien mettre en évidence une confusion qui peut être faite entre le nom du fichier complet (celui qui contient le chemin, comme nous venons de le voir) et le nom du fichier lui-même (c'est-à-dire la partie du nom qui se conservera lors d'une copie à un autre endroit), ici TYTY.

Le chemin est décrit de manière très précise. On trouve en premier le nom du device, qui sert de point de départ pour la localisation (cela est dû au fait que généralement, les devices ont une existence réelle et sont donc plus "concrets" que le reste), ce nom est toujours suivi de ":". Ensuite vient la description de l'arborescence pour parvenir, dans ce device, au fichier en question. Cette arborescence est définie par une succession de noms de dossiers séparés par des "/"; ainsi, chacun de ces noms indique dans lequel des dossiers il faut continuer à avancer dans le device pour parvenir finalement au fichier. Dans notre exemple, donc, on commence par aller dans le directory TOTO, puis dans le dossier TUTU, et finalement, c'est le fichier TYTY qui nous occupe. Dans le cadre de la commande DIR, c'est plus le chemin que le nom de fichier qui nous intéresse puisque nous voulons justement chercher les noms de fichiers présents en un endroit. Pour cela, il suffit d'appeler DIR suivi d'un chemin. DIR saura quel usage faire de ce paramètre et affichera le résultat sous la forme d'un petit tableau : d'une part, seront affichés les dossiers, les uns au-dessous des autres, avec la mention "(DIR)" à côté, ensuite viennent les fichiers proprement dits, en colonne par deux (une ! deux ! une ! deux !).

Pour vous fixer les idées, vous pouvez par exemple exécuter un DIR sur votre disquette WorkBench. Pour cela, après avoir démarré le Shell (reportez-vous aux précédents articles si vous ignorez la procédure à suivre), il vous suffit de taper DIR ; sans paramètres, le DIR se fera sur le device courant (c'est-à-dire la disquette de démarrage, donc la disquette WorkBench ici, et l'affichage se fera dans la fenêtre du Shell). Vous obtiendrez donc avec stupéfaction ces superbes caractères à l'écran :

```
Trashcan (dir)
c (dir)
Prefs (dir)
System (dir)
l (dir)
devs (dir)
s (dir)
t (dir)
fonts (dir)
libs (dir)
Empty (dir)
Utilities (dir)
Expansion (dir)
.info            Disk.info
Empty.info       Expansion.info
Prefs.info       Shell
Shell.info       System.info
Trashcan.info    Utilities.info
```

Remarquez l'élégance de la présentation, la force tranquille qui se dégage d'un tel prodige informatique. Devant tant de beauté je ne peux m'empêcher de pleurer.

Nous approfondirons l'utilisation de DIR, commande pleine de surprises, dans notre prochain article ; nous vous souhaitons d'ici là une bonne année !

François Fleur et Ric Brunet.

(*) Prononcer Tille-Tille

AMIE LE PRO.

SOLDES SURPRISES

Venez visiter votre magasin AMIE !
Vous y découvrirez des prix fantastiques sur tout le materiel. Ordinateurs, périphériques, logiciels, consoles, jeux, consommable ... etc

IMPRIMANTE
Matricielle
9 aiguilles-80 colonnes
~~1.990 F~~ **1.390 F**

MONITEUR COULEUR
14" couleur stéréo. Résolution
640 pixels X 285 lignes
Socle orientable.
Affichage RGB/TTL/CVHS
~~2.290 F~~ **1.990 F**

3 SUPER JEUX
a choisir parmi
GOBLIIINS-L'AIGLE D'OR II-LEANDER
ALIEN BREED-WRESTLE MANIA
HEIMDALL LE VIKING
~~720 F~~ **630 F**

50 JEUX
+ 1 MANETTE
Valeur ~~3.880 F~~
590 F

- **AMIGA 500** 2.790 F
- **AMIGA 500 PLUS** 2.990 F
- **AMIGA 2000** 5.290 F
- **AMIGA 500 + Ext 512 Ko** 2.890 F
- **AMIGA 500 PLUS + Ext 1 Mo** 3.670 F
- **AMIGA 2000 + Ext 2 Mo** 6.690 F

LECTEUR EXTERNE 3"1/2 + X COPY
~~890 F~~ **720 F**

CADEAU 2 LOGICIELS DE JEUX GRATUITS POUR TOUT ACHAT DE PERIPHERIQUES DE + DE 1.500 F

DISQUES DURS A 500	DISQUES DURS A 2000	DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE	EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000	EMULATEURS PC	EMULATEUR A 2000	TABLETTE GRAPHIQUE	GEN LOCK	IMPRIMANTES
45Mo 3.650 F	45 Mo 2.950 F	AMIGA 500 52 Mo + 0Ko de mémoire 4.990 F	0 Mo à 6 Mo	0 Mo à 8 Mo	AT ONCE 500 1.890 F	XT 2.990 F	CRP A4 500 3.590 F	ROC GEN 1.490 F	LC 20 1.790 F
52 Mo 4.290 F	52 Mo 3.290 F	AMIGA 2000 52 Mo + 0Ko de mémoire 3.690 F	0 Mo 990 F	0 Mo 950 F	AT ONCE 2000 2.440 F	AT 4.990 F	CRP A4 2000 3.590 F	GST GOLD SP 5.500 F	LC 200 2.490 F
105 Mo 5.390 F	105 Mo 4.590 F		2 Mo 1.900 F	2 Mo 1.850 F	POWER PC 500 2.390 F			VIDEOMASTER 12.990 F	LC 24 200 3.190 F
			4 Mo 2.900 F	4 Mo 2.390 F					LC 24 200 Couleur 3.390 F
			6 Mo 4.900 F	6 Mo 3.290 F					

REPRISE A 500 pour A 500 PLUS OU A 2000
A 500 VERSION 1.3 pour A 500 PLUS + 1.590 F
A 500 VERSION 1.3 pour A 2000 + 3.790 F

NOUVEAU
MULTISTART II
Switcher électronique
permet de switcher kickstart 1.2, 1.3 et 2.0
(A 500 et A 2000) **630 F**

REPRISE IMPRIMANTES
IMPRIMANTE 9 aiguilles STAR N/B pour IMPRIMANTE 24 aiguilles STAR N/B + 1990 F
IMPRIMANTE 9 aiguilles STAR Coul. pour IMPRIMANTE 24 aiguilles STAR Coul. + 2.290 F

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 01 Janvier 1992 REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

* **DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité
* **EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **290 F.** Avec horloge : **340 F**
* **LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F.** 5"1/2 : **890 F**
* **TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !
* **LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**
* **MONITEUR COULEUR** AMIGA OU ATARI: **2.190 F**

LES "PLUS" d'AMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ..... SIGNATURE

SCOR-A R 01-92-RC 86 B 2526

PROGRAMMATION CADET

Déjà deux mois que nous affichons des Bobs sur nos écrans. Petit à petit nous passons en revue les différentes instructions proposées par Amos. L'article d'aujourd'hui vous aidera à bien définir les caractéristiques de votre écran pour obtenir le meilleur de vos Bobs !

Le B.A.BA DU B.O.B 3

3. Gérer les bobs

Tout jeu micro peut se résumer à cette simple phrase : gérer les Bobs. Gérer cache plusieurs différentes étapes, comme le montre la figure 1. Nous allons voir ces étapes une à une, en détail au cours de cette troisième partie.

3.1. Afficher les Bobs

Nous avons vu en détail les méthodes utilisées par Amos pour afficher un Bob : simple et double buffer. L'heure du choix a sonné !

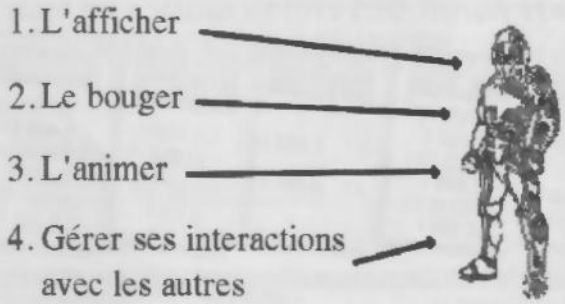


Figure 1 : Que faire d'un Bob ?

3.1.1. Quel mode choisir ?

Le choix du bon mode d'écran conditionne tout le reste. Voyons les différents avantages et inconvénients de chaque mode :

Le simple buffer :
- est peu gourmand en mémoire
- est utilisable pour un petit nombre de Bobs, le plus bas possible sur l'écran
- est légèrement plus rapide
- est plus facile à gérer.

Le double buffer :
- double la taille mémoire demandée par l'écran, et augmente également l'espace nécessaire à la gestion de chaque Bob
- est utilisable pour un grand nombre de Bobs
- permet quelques fantaisies amusantes (que nous verrons plus tard)
- nécessite une bonne compréhension de son fonctionnement.

Pour résumer, vous ne pouvez utiliser le simple buffer pour un seul petit Bob. Ce mode permet par contre d'avoir de très grands écrans, et de facilement faire des scrollings. Il faudra utiliser des sprites hardware pour compléter les quelques Bobs.

Le double buffer est le mode à tout faire, pour peu que vous disposiez d'une mémoire suffisante : hors de question de l'utiliser avec 512 Ko de mémoire !

3.1.2. Quand passer en double buffer ?

Amos initialise les données internes d'un Bob une fois pour toutes, au moment de sa première apparition. Les lignes suivantes donneront donc un affichage incorrect :

```
Bob 1,160,100,1
Double Buffer
```

En effet, au moment même de l'initialisation du Bob, l'écran se trouve en mode simple buffer. Le bob est donc initialisé dans ce mode. La ligne suivante passe l'écran en double buffer. Un Bob en simple buffer sur un écran en double buffer donne un effet désastreux !

La bonne disposition est :

```
Double Buffer
Bob 1,160,100,1
```

3.1.3. Le bon nombre de couleurs

Vous devez bien entendu ouvrir un écran contenant le même nombre de couleurs que vos Bobs. Ici encore, il faut faire un choix : combien de couleurs ?

Pour vous aider dans ce choix :

Plus de couleurs implique :
- un encombrement mémoire plus important, d'autant plus que nous sommes en double buffer
- une plus grande lenteur d'affichage

Je vous donne à la fin de cet article un petit programme montrant bien la modification de la vitesse d'affichage en fonction du nombre de couleurs. (Nous verrons l'instruction "Update" dans quelques articles).

La figure 2 présente sous forme de tableau, les résultats du fonctionnement de ce programme (sur un A3000, avec un Bob 32x32).

	Mémoire occupée par un écran 320x256 en simple buffer (octets)	Le même ecran en double buffer (octets)	Vitesse du programme test (seconde)
2 couleurs	10240	20480	2,18
4 couleurs	20480	40960	3,88
8 couleurs	30720	61440	5,86
16 couleurs	40960	81920	8,24
32 couleurs	51200	102400	11,12
64 couleurs	61440	122880	14,18

Figure 2 : Influence du nombre des couleurs

MER AMOS (10)

On peut voir facilement qu'un écran 32 couleurs occupe jusqu'à 122 Ko, et que le programme fonctionne 5 fois moins vite qu'en deux couleurs !
La conclusion évidente est que les écrans très colorés sont à réserver pour les slides-show. Seize couleurs semble un nombre raisonnable de couleurs, choisies dans la majorité des jeux (on peut donner l'impression d'un plus grand nombre de couleurs en utilisant des rainbows et des sprites hardware)...

3.1.4. La bonne palette

Il faut prendre garde en dessinant les Bobs et les décors d'utiliser la même palette de couleur. On peut récupérer très facilement la palette de la banque de Bobs, grâce à l'instruction :

```
GET SPRITE PALETTE
```

Il est également possible de choisir une des formes du fondu de couleur, avec Fade :

```
FADE Vitesse To -1
```

ou "Vitesse" est un chiffre représentant le nombre de 1/50ème de seconde entre chaque animation. Exemple :

```
Fade 1 To -1 : Wait 16
```

3.2. La priorité d'affichage

Lorsque plusieurs Bobs sont présents sur un même écran, certains sont affichés devant les autres. On parle alors de priorité des Bobs, ceux se trouvant le plus en avant ont une priorité plus élevée.
Par défaut, lorsque vous faites démarrer un programme, le numéro de chaque Bob donne son niveau de priorité. Par exemple, le Bob numéro 1 est affiché derrière tous les autres.
Il est possible de modifier cet état de fait, grâce à deux instructions :

```
Priority On / Off
Priority Reverse On / Off
```

Reportez-vous à la figure 3, qui montre les différentes priorités possibles, et leur effet sur l'affichage de trois Bobs, de numéro 1, 2 et 3.

3.1.1. Le mode par défaut

C'est celui utilisé par Amos lorsque vous lancez un programme. Comme indiqué plus haut, la priorité des Bobs est égale à leur numéro.

3.1.2. Priorité inverse

En utilisant l'instruction "Priority Reverse ON", on oblige Amos à inverser la table des priorités. Résultat, le Bob numéro 1 se retrouve devant tous les autres.

3.1.3. Priority On

Cette instruction modifie totalement les priorités des Bobs. Celles-ci ne sont plus égales au numéro du Bob (ou à leur inverse), mais sont calculées à partir de la coordonnée en Y : un Bob de coordonnée Y plus élevée se retrouvera devant un autre Bob ayant un Y inférieur. L'effet obtenu est beaucoup plus simple que l'explication : plus un Bob est bas sur l'écran, plus il passe devant les autres.
Il faut utiliser "Priority On" pour donner un effet de perspective à votre jeu, lorsque les personnages marchent sur un plancher par exemple.

3.1.4. Priority On + Priority Reverse On

Comme précédemment, les calculs sont faits à partir des coordonnées en Y des Bobs. Mais en plus, la table de priorités est inversée avant l'affichage. Le résultat est l'inverse du précédent : un Bob plus haut à l'écran passera devant les autres. A utiliser pour faire marcher les personnages au plafond !
La place me manque malheureusement pour vous donner une démonstration Amos de la priorité des Bobs. Je traiterai cela le mois prochain, en priorité bien sûr !

François Lionet

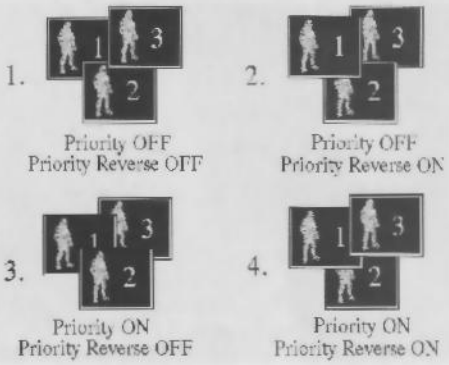


Figure 3 : Les différentes priorités

```
'_____________________
' Démonstration d'influence du nombre de
' couleurs sur la rapidité des Bobs.
'_____________________
'
' Charge une banque de Bobs
Load "AMOS_Data:Sprites/Octopus.Abk"
Update Off
'
' On commence par deux couleurs
NCOUL=2
Repeat
   ' Ouvre l'écran
   Screen Open 0,320,200,NCOUL,Lowres
   Curs Off : Flash Off : Cls 0
   ' Récupère la palette des Bobs
   Get Sprite Palette
   '
   Paper 0 : Centre "Nombre de couleurs:"+Str$(NCOUL)
   ' Chrono à zéro!
   Timer=0
   ' Boucle de mouvement des Bobs
   For X=0 To 320
      For B=0 To 3
         Bob B,X,B*40+20,1
         ' Nous verrons cette instruction bientôt !
         Update
      Next
   Next
   ' Affichage du résultat
   Centre At(,10)+"Temps :"+Str$(Timer/50.0)+" seconde"
   Wait Key
   ' On essaie avec plus de couleurs
   NCOUL=NCOUL*2
   '
Until NCOUL>16
```

LA BOITE A CLO

Voici le dernier article concernant le "pense-bête" précédemment présenté. Cette nouvelle version met en oeuvre une fenêtre de type "Intuition", avec gadgets, boutons et textes qui permettent d'en ajuster les temps de présence et d'absence. En plus, dans un but démonstratif, on a ajouté l'inscription des dimensions de la fenêtre, qui est elle-même déformable, dans la fenêtre elle-même.

On pourra regarder avec intérêt les lignes qui mettent en oeuvre le mécanisme d'exploitation des messages reçus et émis par la fenêtre. Le principe en est simple ! Les ports étant définis et ouverts lignes 11 à 13 et 22, la fenêtre avec les IDCMP que l'on a choisis lignes 16 à 20, on utilise la fonction "f=getpkt" (port lecture) ligne 49 ou 56, pour obtenir l'adresse (p) d'un éventuel message. Si p n'est pas nul ligne 67, on extrait le message de l'adresse par la fonction "getarg(p)" ligne 68. Si l'on a pris soin d'assigner des positions à certaines valeurs ligne 26 et 27, on les extrait en utilisant "getarg(p,position)" ligne 69 à 71. Il est indispensable d'envoyer un accusé de réception à l'émetteur par "reply()" ligne 72, sinon les messages s'empilent et finissent par attirer l'attention du GURU qui n'aime pas le désordre.

Nous rappelons que pour fonctionner selon le mode prévu, le programme de dessin, traitement de texte ou autre, doit être lancé par "RUN nom de programme", de même que le présent programme doit être lancé sous ARexx par "RUN RX nom de programme", où "nom de programme" doit contenir toute la définition des répertoires éventuels. C'est le mécanisme normal du multitâche !

LISTING (les numéros des lignes sont là pour explication, il ne faudra en aucun cas les taper avec le programme.)

```
 1  /*La fenêtre interactive*/
 2  /*position et dimension de la fenêtre*/
 3  gauche=50
 4  sommet=50
 5  largeur=280
 6  hauteur=95
 7  allume=2
 8  éteint=2
 9  ligne='                    '
10  /*Création des ports écriture et lecture*/
11  ADDRESS AREXX "'CALL CreateHost(ECRIT,LIT)'"
12
13  waitforport  ECRIT
14
15  /*Définition des attributions de la fenêtre*/
16  messages='GADGETUP+CLOSEWINDOW'
17  indics='WINDOWCLOSE+WINDOWDRAG+WINDOWSIZING'
18
19  CALL OpenWindow(ECRIT,gauche,sommet,largeur, ,
20              hauteur,messages,indics,'SAUVEGARDEZ!
    Ajustage des Temps')
21
22  CALL OpenPort(LIT)
23
24  texte=OVERLAY(allume,ligne,1)
25  texte=OVERLAY(',éteint,texte,7)
26  CALL ModifyHost(ECRIT,NEWSIZE,"%w %h %d")
                        /*assignation des positions*/
27  retour="Le RETOUR est: %g%1%w%2%h%3%d"
                         /*installation des gadgets*/
28  CALL AddGadget(ECRIT,70,25,1,texte,retour,100)
29  CALL AddGadget(ECRIT,1,83,2,
            '                Pressez ICI            ',retour)
30  CALL AddGadget(ECRIT,247,12,3,'FIN',retour)
31  CALL Move(ECRIT,15,20)
32  CALL Text(ECRIT,'Durée: Allume,Eteint')
33  CALL SetApen(ECRIT,1)
34  CALL Move(ECRIT,180,32)
35  CALL Text(ECRIT,'en secondes')
36
37  indicarret=0
38  bascule=0
39  DO  FOREVER          /* boucle infinie*/
40              DO WHILE bascule=0
41  IF allume='' | éteint='' THEN DO
42                                allume=2
43                                éteint=2
44                               END
45            CALL WindowToFront(ECRIT)
              /*place fenêtre et écran en face avant*/
46            CALL ScreenToFront()
47                 DO i=1 TO 48*allume
48                  CALL DELAY 1
49                  p=getpkt(LIT)
50                  IF p~== NULL() THEN LEAVE i
51                 END
52            CALL ScreenToBack()
                         /* idem en face arrière */
53            CALL WindowToBack(ECRIT)
54            IF p== NULL() THEN  DO i=1 to 48*éteint
55                                CALL    DELAY    1
                  /*attente*/
56                                p=getpkt(LIT)
                  /*message ? */
57                                IF p~== NULL() THEN
                                  LEAVE i
58                               END
59              IF p~== NULL() THEN DO
60                                bascule=1
61                                CALL
                            WindowToFront(ECRIT)
62                                CALL ScreenToFront()
63                                BREAK
64                               END
65              END
66
67     IF p ~== NULL() THEN DO
68     argument=getarg(p)   /* extraction des valeurs*/
69     arg1=getarg(p,1)
70     arg2=getarg(p,2)
71     arg3=getarg(p,3)
```

US (FIN)

```
72      CALL reply p,0    /*ne pas oublier de répondre*/
73
74  /*traitement des valeurs à inscrire dans la fenêtre*/
75      SELECT
76
77      WHEN arg3=1 THEN CALL inscrit argument ';' arg1 ';
                                 ' arg2
78      WHEN arg3=2 THEN CALL inscrit 'LE retour est:
              'texte ';' arg1 ';' arg2
79      WHEN arg3=3 THEN DO
80                          bascule=0
81                          CALL inscrit 'LE retour est:
              'texte ';' arg1 ';' arg2
82                  END
83      WHEN argument='CLOSEWINDOW' THEN DO
84                                          CALL
                                   CloseWindow(ECRIT)
85                                           EXIT
86                                          END
87      OTHERWISE NOP
88    END
89   IF arg3=1 THEN  PARSE VAR argument . ':' allume ','
                                          éteint
90   IF allume < 1 THEN allume=1
91   IF eteint < 1 THEN éteint=1
92   texte=OVERLAY(allume,ligne,1)
93   texte=OVERLAY(','éteint,texte,7)
94   CALL RemoveGadget(ECRIT,1)
95   CALL AddGadget(ECRIT,70,25,1,texte,retour,100)
96                        END
97  p=getpkt(LIT)
98  END
99
100 EXIT    /*fin du programme*/
101        /*sous programme d'écriture dans la fenêtre*/
102 inscrit:
103 ARG argum ';' a1 ';' a2
104 argum=STRIP(argum)
105
106
107     CALL Move(ECRIT,10,50)
108     CALL Text(ECRIT,'  ')
109     CALL Move(ECRIT,10,50)
110     CALL Text(ECRIT,argum)
111
112 à 119

120     CALL Move(ECRIT,10,60)
121     CALL Text(ECRIT,'Largeur fenêtre:'a1)
122     CALL Move(ECRIT,10,70)
123     CALL Text(ECRIT,'Hauteur fenêtre:'a2)
124 RETURN
125
```

F.Gueugnon

ACE MARKET
LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C

41, RUE PELLEPORT 75020 PARIS
TEL. 43.38.77.77
DU LUNDI AU SAMEDI de 9h30 à 19h30, sans interruption.

NOS POINTS FORTS:

- **PRIX** — ACE MARKET vous fait bénéficier des meilleurs prix ...et sans vous déplacer!
- **SERVICE RAPIDE** — ACE MARKET traite votre commande le jour même de sa réception... pas de perte de temps, vous êtes livré dans les plus bref délais!
- **GARANTIE** — ACE MARKET garantit les Ordinateurs 2 ans, les Périphériques 1 an, les logiciels 3 mois

LOGICIELS UTILITAIRES

AMIGA

AMOS FR	455
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
BIG BANG	1495
COMPTE CHEQUE	220
DELUXE MUSIC	1070
DELUXE VIDEO III	670
DEVPAC 2	695
DIGI-PAINT III	695
DISCOSCOPIE	250
DISKMASTER 1.4	255
DOS 2 DOS	395
DR DOS 5.0	870
DELUXE PAINT IV	960
ELAN PERFORMER	870
EXCELLENCE	1600
HOME MANAGER	450
INFOFILE	495
KINDWORDS 2.0	410
LATTICE C	2845
MASTER SOUND	395
MAXIPLAN PLUS	695
POWER WORKS	845
PRO 24	2590
PROFIL	345
STUDIO ANIMATION DISNEY	970
STUDIO 24	1145
SUPERBASE PRO	1485
TOOLBOX AMIGA	190
TRACK 24	570
VIDEO EFFECTS	695
VISTA PRO	920

LOGICIELS DEGRIFFES 59 F L'UNITE

AMIGA

CONTINENTAL CIRCUS
FULL METAL PLANET
GALAXY FORCE
GEMINI WINS
HAMMERFIST
NINJA SPIRIT
QUARTZ
PREDATOR
SHINOBI
SPINDIZZY

DISQUETTES

3"1/2 DF DD
Certifiées 100% - Garanties.

Par 10	**3,90 F** l'unité
Par 50	**3,50 F** l'unité
Par 100	**3,00 F** l'unité
Par 500	**2,80 F** l'unité

AMIGA 2000
+Logiciel de dessin
5.290 F
+ Moniteur couleur
6.990 F
+ Extension à 2Mo
+1.600 F

AMIGA 500 PLUS
+ 5 jeux
+ Manette
2.990 F
+ Moniteur couleur
4.990 F
+ Extension à 2Mo
+ 600 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500

DATAFLYER 45 Mo	**3.650 F**
DATAFLYER 52 MoQ	**4.190 F**
DATAFLYER 105 MoQ	**5.390 F**

DISQUES DURS A 2000

DATAFLYER 45 Mo	**2.950 F**
DATAFLYER 52 MoQ	**3.290 F**
DATAFLYER 105 MoQ	**4.590 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

DATAFLYER RAM 0 Mo	**950 F**
DATAFLYER RAM 2 Mo	**1.800 F**
DATAFLYER RAM 4 Mo	**2.690 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 Ko Ext. sans horloge	**250 F**
512 Ko Ext. avec horloge	**320 F**
BASEBOARD 0 Mo	**990 F**
BASEBOARD 2 Mo	**1.890 F**
BASEBOARD 4 Mo	**2.890 F**

DISQUES DURS A 500 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 500 52Q+0Ko	**4.990 F**
GVP HCD 500 52Q+2Mo	**5.690 F**

DISQUES DURS A 2000 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 2000 52Q+0Ko	**3.690 F**
GVP HCD 2000 52Q+2Mo	**4.590 F**

CARTE ACCELERATRICE

MICROBOTIC VXL30	**3.495 F**

VIDEO

GENLOCK ROCTECK	**1.390 F**
DIGITALISEUR DIGIVIEW GOLD 4.0	**1.490 F**
MONITEUR 1083S	**2.290 F**
MONITEUR 1084S	**2.490 F**

SON

DIGITALISEUR STEREO	**480 F**
DIGITALISEUR MK II	**560 F**
INTERFACE MIDI	**420 F**
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt sans HP	**360 F**
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt avec HP	**530 F**

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C

IMPRIMANTES

STAR LC 20	1.690 F
STAR LC 200C	2.190 F
STAR LC 24 200	3.190 F
STAR LC 24 200C	3.790 F

RUBANS IMPRIMANTES

STAR LC 10	**50 F**
STAR LC 20	**60 F**
STAR LC 10 COULEUR	**70 F**
STAR LC 200	**70 F**
STAR LC 24-10	**60 F**
SAR LC 24-200	**60 F**
CITIZEN 120 D+	**50 F**
CITIZEN 124 D	**50 F**
CITIZEN SWIFT 24	**60 F**
EPSON LX 800	**50 F**
EPSON LQ 500	**60 F**

MANETTES DE JEUX

PRO 5000	**145 F**
ZIP STICK	**150 F**
SPEED KING	**110 F**
NAVIGATOR	**140 F**
STING RAY	**140 F**
MANTA RAY	**160 F**

ACCESSOIRES

BOITES DE RANGEMENT 40 disquettes. 3"1/2	**40 F**
80 disquettes. 3"1/2	**80 F**
POSSO 3"1/2	**130 F**
HOUSSE CLAVIER	**70 F**
HOUSSE MONITEUR COUL.	**80 F**
CABLE PERITEL	**90 F**
CABLE MIDI	**40 F**
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIX	**45 F**
CABLE MINITEL	**90 F**
CABLE RALLONGE JOYS.	**35 F**
CABLE NULL MODEM	**150 F**
DOUBLEUR JOYSTICK	**60 F**

LES PERIPHERIQUES

SOURIS	**170 F**
SOURIS OPTIQUE	**420 F**
TRACK BALL	**390 F**
LECTEUR EXT. 3"1/2	**540 F**
LECTEUR EXT. 5"1/4	**980 F**
SCANNER 400 DPI	**1.790 F**

Offre valable jusqu'au 01 Janvier 1992. Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET.41, RUE PELLEPORT-75020 PARIS

NOM.....
ADRESSE.....
CP.....VILLE.....
TEL.....

PRODUIT	QUANTITE	PRIX
	TOTAL	

AR. 01/92

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F.
TRANSPORTEUR 100 F par colis. CONTRE REMB. 80 F. Règlement par ❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE
N° de carte ..... Date d'expiration .....
DATE..... SIGNATURE .....

BORNES IN

insi, aujourd'hui il est tout à fait banal de tripoter une machine, à la recherche de quelques informations. Seul un problème persiste : l'utilisateur... Un dur litige qui existe entre machines et non-initiés, l'ordinateur ne faisant pas encore partie de toutes les générations actuelles, et les informations n'étant pas toutes destinées au même public. Ainsi on peut douter de l'intérêt qu'offre une borne si elle n'est fréquentée que par la poussière qui l'environne, ce qui nous amène à voir en quelques paragraphes les meilleurs moyens pour attirer l'attention d'utilisateurs potentiels.
Avant d'entrer dans les détails, il faut bien prendre conscience des trois règles essentielles vouées au même but : Clarté, Simplicité et Maniabilité. Et ce, pour l'Utilisateur !

Lorsque Commodore a lancé en 1990 le concept du multimédia à la portée de toutes les bourses, le phénomène s'est répandu comme une avalanche. Mais quand en plus on a découvert qu'il ne fallait plus la patience d'un programmeur pour construire ses propres systèmes interactifs, la foule s'est pressée pour voir !

DESIGN D'INTERFACE

Une arme redoutable pour que, par ses charmes, votre borne soit inévitable. En premier lieu, la clarté d'un écran doit permettre la compréhension immédiate d'un message. Inutile de vous enfoncer dans un travail acharné de fignolages accessoires. Il vous faut uniquement concevoir l'interface pour atteindre une catégorie ciblée de personnes. Divers systèmes existent, et parmi eux dominent couleurs et symbolique.
Les couleurs sont perçues différemment selon les types de publics : les enfants seront attirés par des couleurs vives, les jeunes adultes préféreront des ambiances mixtes et recherchées, et les adultes se sentiront plus à l'aise dans un environnement sobre.
De même les formes joueront un très grand rôle : simples et facilement identifiables pour les enfants, évoluées et hyper-réalistes pour les jeunes adultes, symboliques et stylisées pour les adultes, elles vous permettront de faciliter la visualisation d'un écran.
Les textes, au même titre qu'en PAO, devront être très aisément lisibles, et l'utilisation de polices de caractères trop diverses ne pourra que nuire à la clarté de la borne. Deux polices sont largement suffisantes pour alimenter le lecteur en texte. N'oubliez pas d'utiliser une taille de caractères assez grande pour éviter que les utilisateurs ne viennent se coller le nez contre l'écran, et que les titres puissent être lus à quelques mètres de la borne.

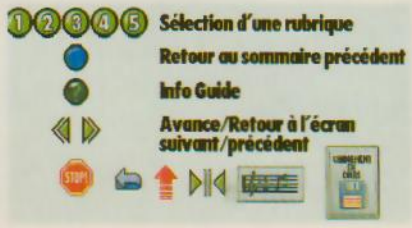


Figure 1

LA SIMPLICITE

Elle passe par l'organisation de l'écran. Le plus gros obstacle que rencontre l'utilisateur novice est le maniement du rongeur électronique. Il est donc évident qu'il faudra lui éviter de fastidieux déplacements ponctués de noms d'oiseaux divers. Des boutons de sélection de bonne taille devraient permettre un choix plus aisé. Veillez à placer vos boutons de sélection de mêmes fonctions aux mêmes endroits au fil des écrans. Ce petit détail évitera quelques jurons de plus...

Les boutons sont composés de deux éléments :

FORME + SYMBOLE ET/OU TEXTE

Leur forme désignera une catégorie d'ordres, différenciant les fonctions d'affichage des fonctions d'aide, etc... Le symbole ou texte contenu doit exprimer clairement la fonction effectuée. A vous d'icônifier au plus juste ces ordres, tout en pensant à utiliser les couleurs les plus judicieuses (ex : rouge = danger/avertissement), et à donner un second état au bouton permettant de vérifier visuellement que l'on a bien "appuyé" sur celui désiré.

L'ECRAN

Il n'existe pas d'écran type aux propriétés ergonomiques. Toutefois, quelques solutions classiques sont très utilisées : diviser l'écran en une partie dédiée à l'affichage, l'autre aux sélections (les pages/écrans minitel en sont un très bon exemple !). Ainsi, la présence d'un bandeau vertical ou horizontal d'un quart à un tiers d'écran vous permettra de stocker toujours au même endroit vos boutons. Je ne saurais trop vous inviter à réserver une zone peu encombrée au bas de l'écran, utile pour afficher une aide en ligne destinée aux personnes égarées.

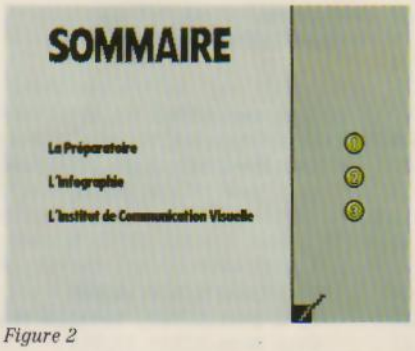


Figure 2

SCHEMA DU PROGRAMME

L'impatience aidant, vous voilà déjà devant l'écran entrelacé de vos nuits blanches. Un peu tôt à mon avis ! Souvent, une simple feuille de papier et quelques stylos vous éviteront une session de débuggage fastidieuse. Pour cela une méthode très simple :

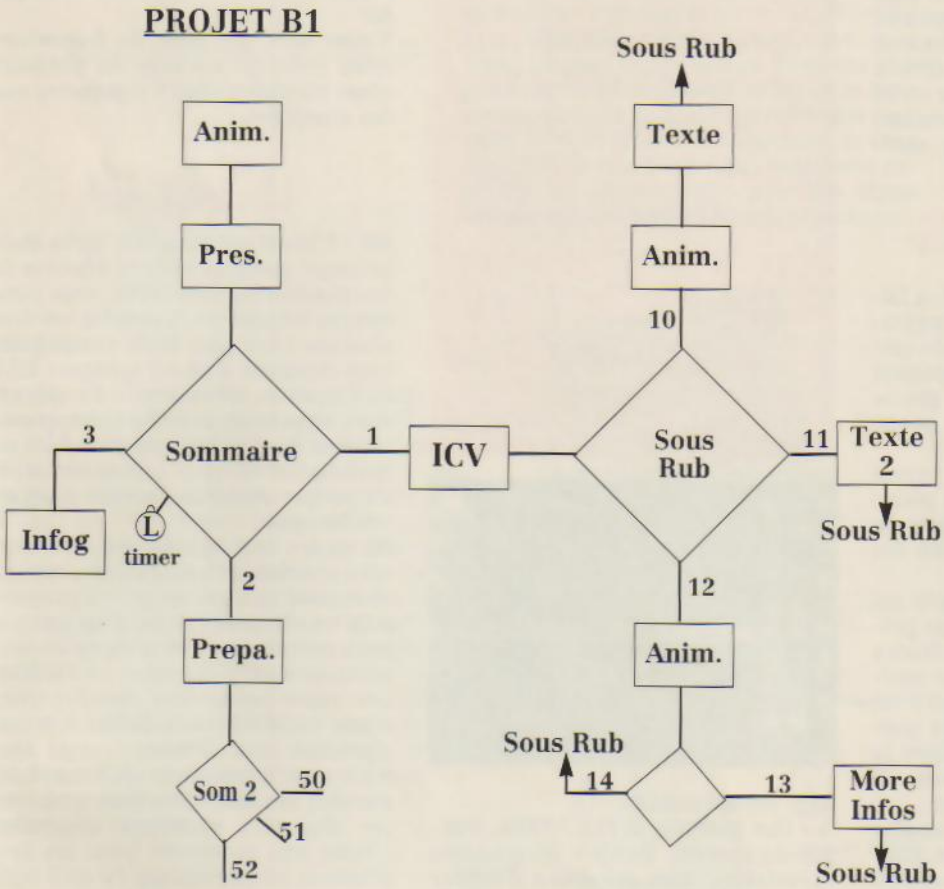


Figure 3

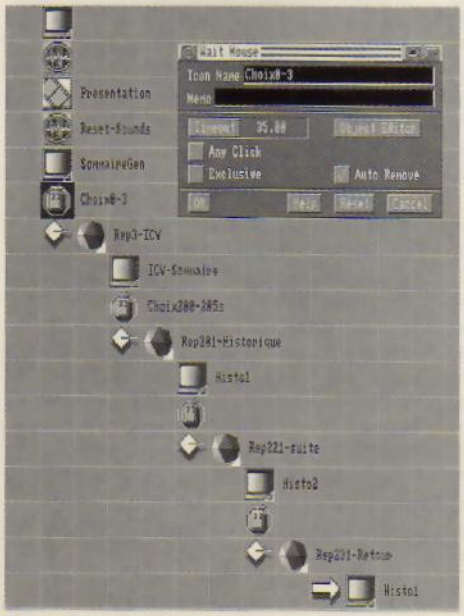


Figure 4

1/Définissez quelques symboles pour :
- les phases de choix ◊
- les données ▭

(rien ne vous interdit de détailler les données en différents groupes, mais n'en faites pas trop !)

2/ Dessinez les branches de votre programme complétées des symboles nécessaires, en n'oubliant pas d'indiquer à chaque phase de choix un numéro de variable (ceci vous évitera de faire des doubles douloureux). Réadressez clairement chaque renvoi par une flèche colorée si cela peut vous arranger. Vous pouvez en dix minutes réaliser le plan d'une application contenant 60 écrans et une quarantaine de choix.

L'organigramme a pour but de rester clair tout en permettant une pré-visualisation complète des différentes branches et variables du programme. Ceci vous pemettra de corriger immédiatement toute erreur possible dans le flot des données, et même d'installer toutes les icônes dans Amiga-Vision par exemple, suivant votre schéma, sans nécessairement les paramétrer immédiatement. Notez que cette technique est aussi pratique pour présenter un avant-projet de la borne au client !

La suite ne sera plus qu'une simple mise en place de fichiers et de paramétrages.

LÉGENDES

1 - Les boutons de sélection : Formes + Symbole et/ou Texte
2 - Ecran de choix : ici, division de l'écran en 2 zones. Le bouton "aide" (?) n'est pas présent, nous trouvant au sommaire général, le programme effectue automatiquement une démo expliquant son application via quelques animations si personne n'intervient au bout de 35 secondes.
3 - Organigramme du projet sur papier.
4 - Du schéma au programme, on construit le principal : la hiérarchie. Quelques paramètres, et votre borne est prête à tourner !
5 - Les noms de rubriques signalés en haut des pages peuvent être de pratiques repères pour les utilisateurs dans les branches du programme.
La fonction "Guide" se doit d'être présente sur tous les écrans nécessitant une intervention humaine, pour l'aide en ligne.
Profitez tout de même d'une bonne zone graphique pour illustrer vos différents messages.

APRES LA TEMPETE...

Vous voilà prêts à affronter tout projet de borne interactive, en allant directement à l'essentiel, sans perte de temps. Reste à espérer une nouvelle mouture d'Amiga-Vision permettant la manipulation d'un plus grand nombre de données, notamment au niveau du son (pas de Module-Player, argh!), des graphismes (le 24 bits se répand !), et des animations 3D (des formats de plus en plus nombreux).

Jérôme Roudet

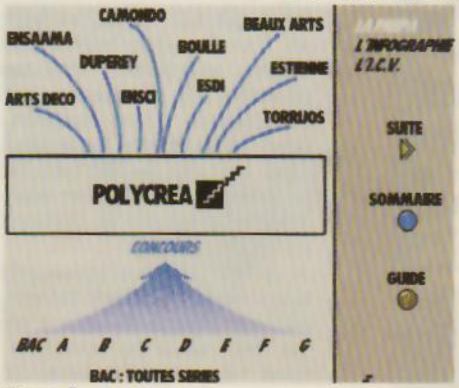


Figure 5

DISQUE DUR : HORREUR DU DEBUTANT ?

Bienvenue donc dans le monde des grandes quantités de données, mais ne nous affolons pas, entretenir un tel périphérique demande quelques sacrifices...

BIEN COMMENCER

Comme il faut un début à tout, il va falloir avant même de les installer, organiser vos données sur cette nouvelle mémoire de masse. Grande est la tentation de tout mettre sur une bonne grosse partition, mais ce n'est pas une bonne chose !

Premièrement, votre disque dur va mal digérer la quantité de fichiers à gérer, et ses performances vont diminuer au fur et à mesure de la prolifération des données.

En second lieu, un petit accident est très vite arrivé, et donc en cas de problème sur votre partition, il vous faudra brûler de nombreux cierges pour espérer récupérer son contenu, ce qui n'est pas le cas avec un partitionnage multiple. Par ce système, vous réduisez la zone endommagée à une partition, au lieu de l'intégralité du disque dur.

Nous allons donc gérer l'espace au plus juste. A ce jour, les disques durs diffusés sont quasiment tous auto-boot, d'où la nécessité d'une partition SYS: isolée qui gérera l'intégralité du système. Un rapide calcul nous mène à definir sa taille minimale : voyons voir... vous avez une disquette WB, une autre Extras, déjà 1,6 Ko occupés. Ceci est sans compter les fonts complémentaires que vous installerez (et Dieu Motorola sait s'il y en a !), les commandes que vous rajouterez dans votre répertoire C/ favori (merci le Dom Pub !), les nombreux utilitaires nécessaires à un travail aisé et rapide (gestion mémoire, anti-virus, émulateurs, programmes de télécommunication, etc), et quelques autres babioles que certains programmes vous demanderont de stocker lors de leur installation. 3 Mo ne sont pas un luxe pour avoir une partition SYS: souple et aisément personnalisable.

Je devine déjà la crispation des possesseurs de 20 Mo ! Mais rassurez-vous, le plus dur est passé. Libre à vous de jauger les partitions suivantes à créer, selon vos propres besoins. En général, on remarque deux formes de partitionnage suivant celle du SYS:

Après Noël, vous devez être beaucoup plus nombreux à bénéficier du petit appareil qui évite à votre Amiga de se transformer illico en vulgaire grille-pain digital : un disque dur.

A - Une partition APPLICATION, chargée de recevoir tous les programmes exécutables, vous permettra d'utiliser tous vos softs rapidement, tandis qu'une partition DOCUMENT pourra contenir tous les fichiers issus de ces applications. A ce niveau, il est vivement conseillé de préparer quelques sous-répertoires pour séparer ce qui concerne les textes des images, des sons et autres formats de fichiers que vous serez amenés à créer ou manipuler. Bilan : 3 partitions.

B - Vos partitions seront d'origine créées pour tel ou tel type de document. L'exemple le plus simpe à disposition : mon disque dur. Une partition DH1: est chargée de recevoir tout ce qui touche aux graphiques. Une partition DH2: est entièrement dédiée aux sons et applications musicales. La DH3: contient tout ce qui concerne l'édition et la PAO, ainsi que des fichiers clients comme l'on dit communément. Et pour finir, DH4: contient tous les programmes et fichiers qui ont une sale tendance à bouger, c'est-à-dire ceux dont j'ignore encore s'il est intéressant de les avoir rapidement sous la main. Bilan : 5 partitions, qui peuvent être plus nombreuses suivant votre modèle de disque dur.

N'ayez donc pas peur de fragmenter votre unité de stockage en plusieurs zones réservées, vous n'y gagnerez que des avantages.

LE BACK-UP

Aïe ! L'heure est venue où après avoir accompli quelques milliers d'heures de fonctionnement sans faillir, vous commencez à douter de l'avenir de vos données sur votre plus fidèle compagnon. Vous imaginez déjà les quelques kilos de disquettes nécessaires à l'archivage (avec en passant, la petite remarque du vendeur du coin "et c'est pour faire un Back-up ?!? tss-tss..."), mais surtout le temps que vous allez perdre à copier vos données.

Ici encore, les conseils cités ci-dessus vont prendre un peu plus de valeur : vous pourrez vous en tirer à moindre frais en effectuant un back-up manuel. Seule contrainte : vous munir d'un petit utilitaire style Diskmaster ou Cli-Mate (on trouve même des clones performants en DP !) qui vous facilitera la manipulation des données. Ainsi, vous n'aurez qu'à transférer vos fichiers documents une bonne fois pour toutes sur des disquettes archivage, l'opération n'étant pas nécessaire pour les programmes en eux-mêmes, vu qu'il reste à votre disposition la disquette originale pour chacun (et oui ! Il faut être stupide pour se séparer de son disque d'origine pour la simple raison que l'on a l'application installée sur disque dur (1)). Pour les autres (ou les irréductibles de l'automatisation), vous pourrez bien sûr utiliser les utilitaires disponibles sur le marché pour effectuer votre back-up, mais ce sont toutes les données qui vont se balader d'un endroit à un autre, à moins que vous ne preniez le temps de paramétrer un tri selon les capacités du soft.

Voilà ! Vous êtes armés pour affronter un flot de données considérable à présent, en vous rappelant toujours du vieux proverbe : "Qui a bureau bordélique et tiroirs anarchiques, ne peut offrir un travail prolifique !" (à dire avec un accent japonais inspirant sagesse et bien-être Yin !).

A bientôt pour un nouveau proverbe !!!

(1) Anecdote citée car réellement constatée par votre serviteur !!!

Jérôme Roudet

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD, 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° : ND-LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE
7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE

SCANNER A4 200 DPI	4990	DPAINT IV	890
SCAN COULEUR JX 100	7990	DIGI-PAINT 3 Fr	895
DIGIVIEW 4.0 Fr	1495	ANIMATE 4D	4410
PAINTJET COULEUR	9590	3D TOOLS	690
DG 40	1620	3 D PROFESSIONAL	2600
F. FIXER + Multisync	5990	VISTA PRO	1350
MONITEUR A 1084	2500	ART DEPART PRO 2	1850
GVP COMBO 322 1Mo RAM	7990	REEL 3D TURBO 1.4	4440
GVP COMBO 333 4Mo RAM	12990	INTERCHANGE	420
GVP A 2001 / 50 Mhz / 4 Mo	-NC-	CGFONTS	1390
T[illegible] CRP A4	3990	KARAFONTS	590
		P.A.O.	
		EXCELLENCE Fr	1790
		CLIP ARTS	595
		PRO DRAW 2.0	1590
		PPAGE 2.1 Fr	2990
		GOLDDiskTYPE	490
		PAGE SETTER II	990

A500 PLUS le dernier-né
1Méga de mémoire vidéo, Workbench 2.0 et Moniteur couleur A1083S
4990 F

SHARP JX100
Couleur
7990 F

VIDEO

GST GOLD SP (Y-C)	5500	PRO TITLER	1490
GST 2500 (RVB/SYNC. + PAL + Y-C + BETA) Broadcast	18500	WIPE MASTER	790
GST GOLD AS ecamF	3490	BROADCASTITLER 2 Fr	2990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	FONT PACK	1790
GST 40	2290	FONT EHANCER	1790
DIGIGOLD PRO	2950	FRAME GRABBER PPS	5990
VIDEO PILOT V 330	9950	VIDEO BLENDER PPS	- NC-
A 2300	2590	DELUXE VIDEO III	1090
NERIKI DESKTOP Y-C	15200	SCALA	2990
CP 10 RVB / PAL	1380	DPAINT IV	890
DG 40 filtre elect	1680	ELAN PERFORMER 2	990
TS 24	1380	REAL 3 D TURBO	4400
		DCTV	5490

AMIGA 3000 / 25 Mhz / 50 Mo
23690 F TTC

AMIGA2000 /KICKSTART2.0
5790 F TTC

CARTE 68040 POUR A3000
16500 F

CARTE 68040 POUR A2000
4 Mo Ram en demonstration
22500 F

MUSIQUE

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

PERFECT SOUND	740	AUDIOMASTER III	740
MASTER SOUND	410	MUSIC X	1290
STEREO MASTER	790	BARS et PIPES PRO	3200
MIDI GOLD INSIDER	990	SOUND MASTER	1790
MIDI CONNECTOR	470	X-OR	2650
BARS et PIPES Fr	1850	PHANTOM	2700
MUSIC BOX A	435		
DELUXE MUSIC C.	1090		
EXPANDER SAM			

A 500 PLUS + FARFISA TK75 + Midi Connector + BARS&PIPES Fr
6990 F

Homanager
390 F

Et toujours...

Extension 1 Mo Chip pour A500 plus	710
HCD + GVP QUANTUM LP52S	3690
A590 + 2 Megas	3990
Static Column Ram 4 Mo / A3000	2890

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 5.10	2439	AMOS 3D	375
LATTICE C++	2790	AMOS (Fr)	525
DISCO SCOPIE	250	DOS - 2 - DOS	459
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUATERBACK	550	AUTODOCS 2.0	490
QUATERBACK TOOLS	790	HARDWARE MANUAL	225
AZTEC C	2430	DISKMASTER	290
AMOS COMPILER	325	DEVPAC 2	790

SYQUEST
88 Mo
5690 F

1 Pin's MAD pour tout achat

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....

Je désire commander l'un des produits suivants :
.....au prix de :..... F
.....au prix de :..... F
Pour un total de ..... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration
Signature :

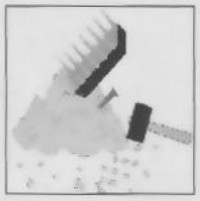
CR1291

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 2.1, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles

LA MÉMOIRE, QUELLE HISTOIRE !

Qui, en qualité d'utilisateur passionné, n'a pas eu l'occasion d'être confronté au difficile choix de mémoire, de carte mémoire, de carte contrôleur et de carte accélératrice ? Qu'en est-il de l'installation, de la configuration, parfois si délicate ? Gropouik vous livre tous ses secrets.



Lorsque l'on parle de mémoire sur l'Amiga, deux mots reviennent inévitablement, à savoir mémoire "Chip", et mémoire "Fast". La mémoire Fast est une zone mémoire accessible par le processeur 68000, et par le coprocesseur Agnus (grâce à son contrôleur DMA, ce qui permet de dessiner sur un Amiga qui n'a que de la mémoire Chip). Le 68000 y accède directement, et très rapidement, d'où le nom de Fast.
La zone de mémoire Chip est utilisée uniquement par les coprocesseurs, ou plus exactement par les processeurs spécialisés.

QUI VA OÙ ?

Commençons par la famille elle-même, l'Amiga 500, le 2000 et le 3000. Pour des soucis de digestion lourde, nous débuterons par l'Amiga 3000, qui pose le plus de problèmes dans le choix et l'installation des mémoires.
Lorsque l'on découvre les entrailles de l'Amiga 3000, on découvre différents emplacements mémoire (figure 1). L'Amiga 3000 est livré en standard avec 2 Mo, répartis à égalité entre la Fast et la Chip. La zone de mémoire Chip, (figure 1, C et D), est équipée de 1 Mo de mémoire dynamique (en 256 x 4) de type DIP (Dual Inline Package). On retrouve le deuxième méga (figure 1, B), installé dans le banc 0 de mémoire Fast. Voilà, déjà nous savons qu'à gauche se trouve la mémoire Chip, et qu'à droite se trouve la mémoire Fast.

Mais comment étendre la mémoire ? Pour cela, il convient d'utiliser les supports ZIP (figure 1, A), supports pour mémoire 32 bits en 1 Mo x 4. Les mémoires "Page Mode" ou les mémoires "Statique Colonne" sont supportées. Mais avant d'installer les Chips, plusieurs petites manipulations sont nécessaires. Premièrement, il faut ôter le banc de 1 Mo mémoire Fast (figure 1, B), et placer les boîtiers dans les supports Chip (figure 1, C). En effet, le banc de mémoire Fast 256 x 4 possède les mêmes adresses que le banc 0 des mémoires Fast 1 Mo x 4. Maintenant on peut placer les boîtiers ZIP (Zig-zag Inline Package), en commençant à U850, et en allant jusqu'à U857 (ceci pour une extension de 4 Mo). Le premier boîtier se positionne à U850, le deuxième à U851, etc, jusqu'à U857. Respectez bien le sens des boîtiers, et n'oubliez pas de déplacer le cavalier J852 sur la position 1 Mo x 4 (caractéristique des mémoires Fast que vous venez d'installer). A noter que Ramsey (figure 1, E), est présent pour la gestion des adresses SCSI, ainsi que pour la gestion des différentes sortes de mémoire du 3000.

A500 ET A2000

Ils ne possèdent pas la possibilité d'installer de la mémoire sur la carte mère, en respectant les normes constructeur. Mais ils sont eux aussi pourvus de mémoire Fast et de mémoire Chip. Pour la petite histoire, il y a quelques temps, alors qu'Agnus était plus jeune, l'Amiga possédait 3 sortes de mémoire. La mémoire Chip de 0 à 512 Ko, la mémoire rafraîchie de 512 Ko à 1 Mo, et la mémoire Fast au-delà des 1 Mo. Maintenant, avec des Agnus dernière génération, on peut gérer 2 Mo de mémoire Chip ! L'Amiga 500 possède en standard 512 Ko de mémoire Chip, avec l'ajout d'une extension il peut avoir 512 Ko ou 1 Mo de mémoire Fast supplémentaire. En passant par un centre de maintenance, il est tout à fait possible de faire reconnaître son extension en tant que mémoire Chip.
L'Amiga 2000 lui, possède 1 Mo de mémoire Chip en standard. Les extensions ou cartes accélératrices disponibles à l'heure actuelle ne lui apportent que de la mémoire Fast.
Le petit nouveau de la gamme, l'Amiga 500 Plus possède comme le 2000 1 Mo de mémoire Chip, mais la version d'Agnus qui l'équipe autorise 2 Mo de mémoire Chip, si l'on utilise une extension interne.
Maintenant que vous connaissez mieux les caractéristiques des mémoires de la famille Amiga, nous verrons le mois prochain les cartes d'extensions et parfois poli-fonctions.

Gropouik

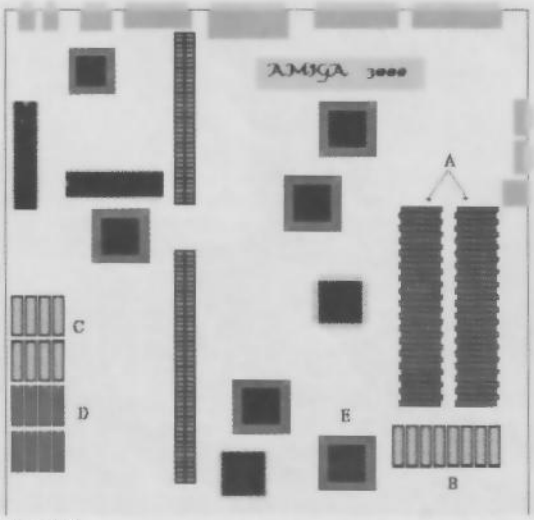


Figure 1

AIR MOUSE

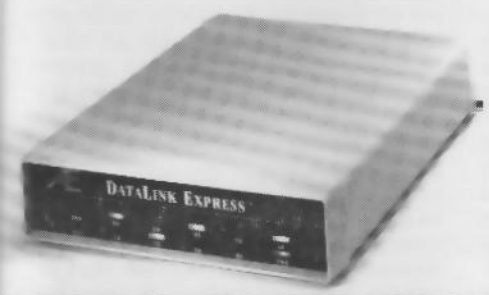
Après les fabuleuses aventures des cochons dans l'espace, voici venue droit des USA, par vaisseau intergalactique, la souris de l'espace ! Une souris à mi-chemin entre le crayon optique et la souris infra-rouge, d'un design très futuriste et parfait pour se loger dans le creux de la main. (Notez que la présence de poils dans la main ne gêne pas le maintient de la souris).

Nom de code : Air Mouse Remote Control System
Particularité : Pas de boule, donc pas besoin de surface plane pour déplacer la souris.
Ce nouveau concept de souris ne nécessite plus de surface bien plane de 20 cm x 20 cm, mais s'utilise dans l'espace ! J'explique, vous êtes debout ou assis devant votre écran, la souris dans la main à un mètre du sol et lorsque vous déplacez le bras vers la droite, magiquement le pointeur se déplace lui aussi. C'est-à-dire que vous allez pouvoir jouer à Shadow of the Beast tout en vous entraînant sur votre vélo d'appartement !

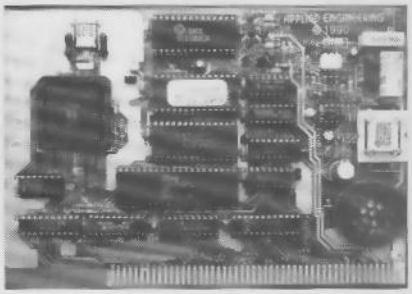
COMMENT ÇA MARCHE ?

Lorsque vous ouvrez le package du Air Mouse, vous découvrez en plus de la souris, un boîtier récepteur, un manuel, des câbles, des disquettes et un adaptateur secteur. Ce package très complet permet le raccordement du Air Mouse sur Amiga, sur CDTV, sur Mac et sur PC.
Brièvement pour ce qui est du PC, le driver fourni est un driver fonctionnant sous Windows III.
Pour ce qui est du CDTV, il vous faut placer le récepteur (petite boîte noire), sur le dessus de votre moniteur, et alimenter ce boîtier à l'aide de l'adaptateur secteur (12 V / 300 MA). Relier ensuite ce boîtier sur le port série, et connecter un lecteur de disquettes, (compter environ 800 F supplémentaire pour le lecteur). Maintenant que tout est branché, vous insérez la disquette Driver, le CD ROM dans sa cartouche, la cartouche dans le CDTV et vous mettez sous tension.
Après quelques accès disquette une page écran apparaît, présentant des choix de vitesse de déplacement du pointeur. Vous sélectionnez une des vitesses, selon vos aptitudes ou habitudes et le chargement du titre débute. Deux choses importantes restent à préciser : premièrement, le lecteur doit rester connecté, car à chaque éjection de titre, le driver est rechargé. Deuxièmement, malgré l'utilisation du Air Mouse, la télécommande du CDTV fonctionne toujours, ce qui est très pratique lorsque l'on manque d'habitude avec le Air Mouse.
Ce nouveau concept de souris est génial de part sa conception et sa simplicité d'installation, cependant pour une utilisation sur CDTV prévoyez environ 5 000 F pour le système Air Mouse.

Gropouik



DATALINK 2000
&
DATALINK EXPRESS



GARANTIE 5 ANS

Les modems Datalink express et Datalink 2000 opèrent aux vitesses 0-300, 1200, et 2400 bds. Grâce au MNP-5 inclus d'origine on peut augmenter les performances de ces modems à 4800 bds. Ils sont entièrement compatibles avec le jeu d'instructions HAYES AT, et donc avec la quasi-totalité des logiciels de télécommunication.
Jr-Comm est un logiciel de télécommunication fourni avec ces modems et qui permet le téléchargement de logiciels en provenance de toutes les BBS Amiga existantes.
Ces modems vous permettent de transmettre aussi rapidement des informations à votre ami à quelques kilomètres de chez vous, qu'à votre client à Tokyo ou New-York.

L'option Send-Fax vous permet d'envoyer directement à partir de l'écran de votre Amiga n'importe quelle quantité de documents, à toute heure, à n'importe quel télécopieur ou groupe de destinataire.
Un répertoire téléphonique permet l'envoi à un groupe de personnes par un simple click de souris.

Manuel en Français et support téléphonique ESSONNE MAILING.

Les produits Applied Engineering sont distribués en France par ESSONNE MAILING.
Datalink 2000, Datalink Express, le logo AE sont copyright Applied Engineering.

Fiche Technique :

DATALINK 2000

- Vitesse de transmission : 2400 Bds
- Protocoles : CCITT® V21, V22, V22bis
- Programmation : HAYES AT®
- Alimentation : par la carte mère 2000/3000
- Ligne téléphonique : 1 entrée/1 sortie
- Logiciel de télécommunication inclus
- Garantie 5 ANS

DATALINK EXPRESS

- Vitesse de transmission : 2400 Bds
- Protocoles : CCITT® V21, V22, V22bis
- Programmation : HAYES AT®
- Alimentation : externe 220V / 50 Hz
- Connectique : 1 connecteur RS232 femelle
- Ligne téléphonique : 1 entrée/1 sortie
- Logiciel de télécommunication inclus
- Garantie 5 ANS

ESSONNE MAILING 8-10 Rue du Bois-Sauvage 91024 Evry Cedex 64.97.96.54 **Fax** 69.91.19.25 **BBS** 69.91.30.62 (V21/V22/V22bis)

DEMOS ET DES CONSEILS

Longtemps négligé, cet aspect est devenu essentiel dans les démos récentes, où "l'ambiance" est primordiale. Il est facile de comprendre pourquoi la musique a demandé plus de temps que le graphisme pour se développer : alors que des objets graphiques ont tous un format commun simple, officialisé par Commodore dès le début (le très fameux format IFF), et peuvent facilement être ramenés au format "canonique" de la mémoire vidéo, les musiques n'ont rien de tel. Commodore a bien défini le format IFF-musique pour mettre de l'ordre dans ce domaine mais ce dernier se révèle souvent trop complexe à mettre en oeuvre ; pour aggraver encore la situation, la musique a des règles strictes qui doivent se retrouver sur un ordinateur, ainsi, le programmeur moyen se trouve, lorsqu'il doit faire une routine musicale, confronté à des problèmes qu'il ne peut résoudre seul. En effet, à une bonne connaissance des méthodes de synchronisation dans le temps (certains pseudo-programmeurs continuent à ignorer les "timers" pour leur préférer la durée du balayage, unité de temps qui varie d'un pays à l'autre) doivent s'ajouter un savoir minimum à propos de la théorie de l'échantillonnage, de la programmation du hardware en général et surtout une expérience solide dans le domaine musical. Ajoutez à cela que les routines jouant les musiques sont le plus souvent écrites en Assembleur et non en langage évolué, de façon à diminuer le temps machine et vous comprendrez dans quel embarras se trouve notre pauvre coder.

TCHAKAPOUM

Ainsi, les premières démos n'avaient d'autre accompagnement musical que de courtes digitalisations "tchakapoum tchakapoum", vous vous doutez que le terme "court" n'a rien d'excessif, par exemple, 10 secondes de musique digitalisée à une fréquence de 22 Khz occupent plus de 200 Ko en mémoire ! La phase suivante de l'évolution correspond à l'utilisation de musiques de jeux "récupérées"; ce détournement mettait à la disposition des créateurs de démos des routines de musiques bien faites et musicalement de bonne qualité. Malheureusement le point noir était juridique... car les manipulations qui font atterrir la routine d'un programmeur professionnel dans votre démo ne sont pas des plus légales (si vous pensez le contraire, il est temps de reprendre contact avec des utilisateurs normaux d'Amiga !). Pour finir, vînt l'ère des Soundtrackers ! Ce fut le début de la véritable musique de démos sur Amiga. Ces programmes permettaient de manière sommaire de composer des musiques et de les rejouer avec des routines assez simples que les concepteurs de ces programmes diffusaient sans aucune restriction ; les musiques composées avec ce type de programme étaient suffisamment sophistiquées pour que des concepteurs de jeux professionnels les utilisent. Le système d'édition du SoundTracker, qui s'est rapidement imposé, repose sur la représentation graphique des quatre voix de la puce sonore sous la forme de quatre colonnes contenant le type d'instrument, la note et les effets à jouer à chaque instant. Les instruments étaient dans les premières versions de courts échantillons (samples) joués à différentes fréquences selon la note choisie ; en effet, le principal paramètre qui peut être modifié par programmation directe du hardware est la fréquence à laquelle est rejoué le sample. La représentation de la partition est dans ce type de programme très lointaine de la représentation classique où les notes sont couchées sur des portées. Aegis Sonix (un des premiers logiciels de composition musicale) utilisait ce principe mais il était difficile de trouver des routines permettant de rejouer les musiques conçues avec.

Pour finir notre tour d'horizon des points principaux intervenant dans la création des démos, nous allons aujourd'hui nous attarder sur l'aspect sonore de ces programmes.

Nous abordons là un aspect important de la programmation musicale : c'est un des seuls domaines où il est considéré comme normal d'utiliser des routines écrites par d'autres programmeurs. En effet, les bonnes routines sont en général diffusées comme des domaines publics (bien souvent dans des réseaux parallèles). Au temps des premiers SoundTrackers, les seuls programmes disponibles étaient très mal conçus : ils étaient lents, consommaient beaucoup de temps machine (on se souvient des fameuses boucles d'attente de 3000 cycles qui traînaient dans SoundTracker et Sound FX) mais le rendu était alors si étonnant que l'on était prêt à diminuer la qualité des animations de façon à avoir une bonne musique. Les routines ont évolué et sont devenues de nos jours très performantes (division du temps machine par 5 voire 10) mais ceci ne fut rendu possible que par une amélioration parallèle des programmes de conception de musiques et des formats de données utilisés (compactés ou non, optimisés ou non...). La conséquence en est que la compatibilité que l'on pouvait espérer au temps de l'IFF SMUS est depuis longtemps devenue une utopie. Le musicien se retrouve devant une grande gamme de programmes dont chacun a ses avantages et ses défauts quant à la qualité musicale, la quantité des fonctions et la rapidité des routines.

Un autre facteur vient compliquer le tout : les méthodes, dont nous venons de parler, concernant la décomposition de la musique en samples sont encore aux yeux de certains trop gourmandes en mémoire (une bonne musique prend encore une centaine de ko). Il s'est donc opéré depuis un ou deux ans ce que l'on pourrait prendre pour un retour en arrière. Il est aujourd'hui classique, pour gagner de la mémoire, d'utiliser des instruments dits "synthétiques" qui ne sont en fait que des samples très courts (quelques octets au lieu de un ou deux ko pour un piano par exemple). Le rendu se rapproche plus du ST ou de l'Amstrad que ce à quoi on avait été habitués mais mis entre les mains d'un bon compositeur on peut néanmoins obtenir un excellent résultat.

Il y aurait encore beaucoup de choses à dire mais nous arrivons au terme de ce rapide tour d'horizon qui, nous l'espérons, vous aura donné l'envie de vous lancer dans cette tâche ardue mais oh! combien valorisante qu'est la conception des démos.

Renaud Lerouvreur, musicien et homme de science.(Assistance technique : Eric Brunet Bières et sandwiches : François Fleuret).

BAB MICRO CENTER

BAB MICRO CENTER Sarl
7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

36 15 BAB MICRO

Service Vente Par Correspondance 59.59.39.65
Boutique professionnelle 59.63.67.47
Boutique Jeux 59.63.16.88

DISQUES DURS GVP A2000

HCD + 0 Ko	1 990 F
HCD + 2 Mo	2 890 F
HCD + 52Q-0	3 690 F
HCD + 52Q-2	4 590 F
HCD + 105Q-0	5 990 F
HCD + 105Q-2	6 890 F
HCD + 200MX-0	11 990 F
HCD + 200MX-2	12 890 F
RICOH 5500 AMOV.	8 990 F
PAPSTORE 150 INT.	7 690 F
OPTO 650 SCSI	29 990 F

AUTRES D.D. A2000

Xetec Mini-FastCard	990 F
Xetec CD-ROM interne	5 950 F
Xetec CD-ROM externe	6 500 F
FSG Quantum 52 Mo	3 100 F
FSG Quantum 105 Mo	4 090 F
Vidéo-Backup System	990 F

DD AMOVIBLES

SYQUEST SQ555 Int.	3 990 F
SYQUEST SQ555 Ext.	5 990 F
SYQUEST 88 Mo Int.	6 390 F
SYQUEST 88 Mo Ext.	7 350 F
D2 128 Mo Opt. R/W	17 590 F
CARTOUCHE SQ 400	790 F
CARTOUCHE SQ 800	990 F
PPS QIC-TAPE	4 900 F

DISQUES DURS GVP A500

HD552 - 52 Mo Q	4 990 F
HD552 + 2 Mo	5 890 F
HD5105 - 105 Mo Q	6 990 F
HD5105 + 2 Mo	6 990 F

Extensions DD GVP/500

CHIPack 502 /2Mo	1 090 F
CHIPack 504 /4 Mo	2 180 F
CHIPack 506 /6 Mo	3 270 F
CHIPack 508 /8 Mo	4 360 F
Combo-AT 16 Mhz	TEL.
Combo 68030-40 Mhz	TEL.

AUTRES D. DURS A500

COMMODORE A590	2 990 F
CBM A590 + 2 Mo	3 960 F
FSG A500-52 Quantum	3 090 F
FSG A500-52 Q + 2 Mo	4 140 F

DISQUES DURS 3"1/2 SEULS

Maxtor 200 Mo	10 990 F
Maxtor 340 Mo	16 990 F
Futjitsu 330 Mo	12 900 F
Futjitsu 520 Mo	16 450 F
Futjitsu 1266 Mo	26 600 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP 322C	7 990 F
GVP 322C + HD 52	9 990 F
GVP 322C + HD 105	12 490 F
GVP 333C	12 990 F
GVP 333C + HD 52	14 990 F
GVP 333C + HD 100	17 490 F
GVP A3001-50	16 900 F
GVP A3001-50 + 40	20 900 F
GVP A3001-50 + 80	21 900 F
GVP G-FORCE 040	TEL.
CBM 68030-25 2 Mo	5 490 F
CBM 68030-25 4 Mo	7 990 F
Fusion Forthy 68040	21 990 F
PPS 040 /AMIGA 3000	16 500 F
PPS 040-4 Mo /A2000	22 500 F

CARTE ACCEL. A500/2000

Cartes Stormbringer

STB 030-16 2Mo	6 900 F
STB 030-16 68882 4Mo	8 900 F
STB 030-24 68882 4Mo	9 600 F
STB 030-30 68882 4Mo	12 900 F
STB 030-50 68882 4Mo	17 900 F
STB 030-50 68882 8Mo	19 900 F
RAMPack 4 Mo 32 bits	2 790 F

Cartes Microbotics

VXL-030-25	3 495 F
VXL-030-25 68882	6 750 F
VXL-030-25 68882 2 Mo	9 900 F
VXL-030-50-68882 2 Mo	14 900 F

EXTENSIONS MEMOIRE

GVP SimmRAM 2 Mo/8	1 790 F
Ext. A2000 FSG 2 Mo/8	1 290 F
Ext. 512 Ko / A500	305 F
Ext. 512 Ko + horloge	390 F
Ext. A502 1Mo / A500 Plus	750 F
Ext. 1,5 Mo A500	990 F
Ext. 2 Mo A500	1 290 F
Ext. Golden Image 2Mo	2 290 F

LECTEURS DE DISQUETTES

TEAC 3" 1/2 1,64 Mo	1 090 F
COMMODORE A1011	890 F
GVP FD 2010 (A2000)	890 F
GVP FD 3010 (A3000)	1 290 F
ROCTEC MDC 30 3"1/2	650 F
ROCTEC RF542C 5"1/4	990 F
COMMODORE A2010	890 F
COMMODORE A3010	1 080 F
KIT 3"1/2 1.44 AT2286	790 F
C2010 3"1/2 INT A500	590 F

MONITEURS

COMMODORE 1083S	2 290 F
COMMODORE 1084S	2 490 F
COMMODORE 2024 B/W	4 490 F
CBM 1950MS + A2320	5 990 F
CBM 1960MS + A2320	TEL.
NEC 3D	5 700 F
NEC 4D	9 990 F
NEC 5D	16 990 F
MULTISYNC. A.O.C.	3 690 F

SCANNERS

HANDSCAN 105	1 690 F
GOLDEN IMAGE	1 990 F
HANDY SCANNER 10	2 990 F
PRINT TECHNIK PRO	9 490 F
SHARP JX 100	9 750 F
SHARP JX 300	TEL.
EPSON ES300C	22 990 F

CARTES D'EMULATION PC

Commodore A2088 XT	TEL.
Commodore A2286 AT	4 990 F
KCS POWER-BOARD 2.0	2 480 F
AT-Once A500	1 790 F
AT-Once-16-Plus A500	2 690 F
AT-Once-16-Plus A2000	2 690 F

GENLOCKS INSTITUTIONNELS

COMMODORE A2300	1 590 F
COMMODORE A2300/YC	TEL.
HOME VIDEO KIT	4 490 F
HOME VIDEO KIT DGV	5 990 F
GST 40A PAL	2 290 F
GST 40A YC	2 480 F
GST 40A SECAM GOLD	3 290 F
GST 3000 YC/RVB/PAL	2 280 F
GST GOLD SPLITTER	5 500 F
GST GOLD PRO	7 600 F
NERIKI DESKTOP	11 690 F
NERIKI DESKTOP Y/C	TEL.

GENLOCKS PRO.

SATV/GST 2500	18 500 F
VidéoMaster	11 990 F
VidéoMaster + DGV	12 990 F
MAGNI-PRO	17 500 F
NERIKI Image Master	19 990 F

TRANSCODEURS

MODULATEUR A520	190 F
MultiTranscodeur MT8	2 250 F
TS 20 PAL/SECAM	990 F
COMMODORE A2032	890 F

PERIPHERIQUES VIDEO

MIX IMAGES SATV	7 360 F
IMX 10 SATV	4 950 F
CP AMIGA SATV	480 F
VIDEOPILOT V310	6 400 F
VIDEOPILOT V330	9 950 F
INTERFACE BTF	2 500 F

DIGITALISATION

DIGI-TIGER 2	2 950 F
Filtre DG40	1 520 F
Filtre DG GOLD-YC	2 950 F
Frame Grabber PPS	5 490 F
CANON ION PC-KIT	15 400 F
CANON DISC 512Mo	2 600 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE-ART VD2001	16 000 F
COLORBURST	7 990 F
HAM-E	3 250 F
HAM-E PLUS	4 750 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS	3 990 F
HARLEQUIN 2000	24 370 F
HARLEQUIN 3000	28 400 F
HARLEQUIN 4000	29 400 F
DCTV Version PAL	5 490 F
CBM VDE A2320	1 990 F
VISION 24 GVP	23 600 F

VIDEODISQUES (AmigaVision)

SONY LDP 3300 D	13 420 F
SONY LDP 1550	14 620 F
SONY LDP 1600	18 000 F

CARTES DIVERSES

SUNRIZE ADV12 + Soft	3 850 F
MODEM DATALINK	1 890 F
MODEM DATALINK/FAX	2 280 F
Adonis A-Talk Starter	1 790 F
Adonis A-Talk Cons.	2 990 F
Adonis A-Talk Pro.	4 290 F
X-POWER A500	870 F
X-POWER A2000	930 F
MULTI-SERIE A2232	1 990 F
DOUBLE TALK A2000	3 950 F
DOUBLE TALK A500	4 200 F

PIECES DETACHEES

FAT AGNUS 8372A	690 F
DENISE H/B 8362	280 F
SUPER DENISE 8373	TEL.
PAULA CHIP 8364	390 F
CIA CHIP 8520A	140 F
1.3 ROM KICKSTART	270 F
2.0 ROM KICKSTART	TEL.
GARY CHIP 5719	180 F

ACCESSOIRES

MOUSE/JOYSTICK	155 F
SNAPPERBOX	295 F
SOURIS OPT. GI	490 F
SOURIS MEC GI	199 F
BOOT-DF0/DF1	125 F
BOOT-DF0/DF2	125 F
CHANGE KICK	290 F

GRAPHISME

3D PRO 1.4	2 700 F
3D PRO 2.0	3 700 F
DELUXE PAINT IV	890 F
DELUXE VIDEO III	850 F
DESIGN-WORKS	790 F
DIGIPAINT III	890 F
DIGIVIEW 4.0	1 490 F
DIGIV. MEDIA STATION	1 990 F
IMAGINE VA	1 990 F
IMAGINE VF	2 490 F
RASTERLINK	1 690 F
PROFESSIONAL DRAW 2	1 190 F
REAL 3D PRO-TURBO	4 400 F
REAL 3D LIGHT 1.4	1 500 F
ULTRA-DESIGN	1 990 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F
VOLUMM 4D PRO	2 350 F

GRAPHISME 24 BITS

T.A.D. PROFESSIONAL	1 690 F
T.A.D. PRO. V 2.00	2 090 F
TV PAINT HARLEQUIN	9 400 F
TV PAINT AVIDEO	2 500 F
TV DISPLAY	790 F

MULTIMEDIA

AMIGAVISION	990 F
CAN-DO 1.5	1 020 F
ELAN PERFORMER 2	990 F
INTERACTIVE SHOW	1 490 F
SCALA 1.1 VF	2 950 F
SCALA 500	990 F
TV TOOLS CREATOR	11 860 F
TV TOOLS PLAYER	2 960 F
TV TOOLS 16 Mio	2 960 F

VIDEO

BROADCAST TITLER 2	2 950 F
BT2 FONTPACK # 1	1 390 F
FARMER 1.0	4 600 F
PROTITLER 2.0	1 490 F
VIDEO TOOLS ON TAP	1 490 F

BUREAUTIQUE

PROFESSIONAL CALC	TEL.
PAGE SETTER 2.0 F	990 F
EXCELLENCE 2.0	1 790 F
FLOW 3.0	590 F
HOME OFFICE KIT	990 F
MAXIPLAN PLUS	790 F
PRO-PAGE 2.1 F	2 490 F
PROWRITE 3.2 F	990 F
PPAGE 2.1 + PDRAW2	2 990 F
QUICK-WRITE	490 F
AMIGA BUSINESS PACK	990 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PAGE STREAM 2.1	3 490 F
SUPERBASE 4	2 990 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 F
TRACK 24	500 F
MIDI CONNECTOR	350 F
REAL TIME S.P.	490 F
INTERFACE MIDI 2	510 F
AUDIO DIGIT. STEREO	495 F
A.M.A.S.	1 090 F
SOUND TRAP III	290 F
BIG BAND	1 590 F
PRO 24 AMIGA	2 690 F
MASTER SOUND	450 F
QUARTET	590 F
SONIX 2.0 F	490 F
STUDIO 24	1 490 F
MUSIC MASTER	390 F
BARS & PIPES PRO.	3 200 F

LOGICIELS DIVERS

AMOS	490 F
AMOS 3D	390 F
AMOS COMPILATEUR	295 F
COMPTE CHEQUE	249 F
DEMO MAKER	295 F
DEVPAC 2	990 F
DISCOSCOPIE 3 PRO.	290 F
DOS TO DOS	440 F
GFA BASIC	650 F
GFA BASIC COMPIL.	395 F
PROFIL	490 F
QUATERBACK 4.0	580 F
QUATERBACK TOOLS	650 F
DISK MASTER 1.4	290 F

IMPRIMANTES

CBM MPS 1270	1 990 F
CANON BJ10e	2 690 F
CANON BJ 10eX	2 990 F
CITIZEN 124 D	1 990 F
CITIZEN SWIFT 24 C	3 290 F
TEXAS INSTR. PS	17 790 F
CBM MPS 1500 C	1 990 F
STAR LC 200	3 200 F
HP PAINTJET COUL.	11 200 F

LIVRES AMIGA

HARDW.REF.MANUAL	195 F
INCLUDES/AUTODOCS	249 F
LIBRAIRIES & DEVICES	279 F
BIEN DEB/ LANG. MACH.	129 F
BIEN DEB/ AMIGA	149 F
LIVRE AMIGA BASIC	149 F
LIVRE AM. BASIC + D7	249 F
LIVRE DE LA MUSIQUE	199 F
LIVRE DE LA VIDEO	195 F
LIVRE DE DPAINT III	145 F
MEILLEURS DOMPUBS	125 F
MEILLEURS JEUX	125 F
LIVRE/ IMPRIMANTES	299 F
BIBLE AMIGA	340 F
BIBLE AMIGA + D7	399 F
TRUCS ET ASTUCES 2	129 F
TRUCS/ASTUCES + D7	229 F
LIVRE DU LECT.DE D7	299 F
PACK VIDEO-SOUND	590 F

JOYSTICKS Modèlesautofires

SPEEDKING	150 F
NAVIGATOR	160 F
MANTARAY	160 F
STINGRAY	180 F
PADDLE INFRAROUGE	249 F
ARCADE POWERSTICK	399 F
QUICKJOY JETFIGHTER	150 F
QUICKJOY SUPERBOARD	190 F
QUICKJOY TOPSTAR	290 F
ZIPSTICK	180 F

JEUX

LOTUS T. CHALLENGE 2	220 F
BABY JOE	240 F
FINAL BLOW BOXING	220 F
MEGALOMANIA	289 F
RUGBY WORLD CUP	235 F
FLIGHT OF INTRUDER	289 F
CROISIERE / CADAVRE	259 F
R-TYPE 2	215 F
SHADOW SORCERER	249 F
FINAL FIGHT	215 F
MAGIC POCKETS	249 F
PGA TOUR GOLF	229 F
ROBIN HOOD	235 F
BLUES BORTHERS	225 F
RETURN TO EUROPE	129 F
SIM CITY + POPULOUS	289 F
ALIEN STORM	235 F
MICROPROSE GOLF	295 F
SILENT SERVICE 2	299 F
THUNDERHAWK	299 F
HUNTER	289 F
TERMINATOR 2	229 F
MIDWINTER 2	269 F
3D CONSTRUCTION KIT	369 F
RAILROAD TYCOON	280 F
KICKOFF 2	199 F
F19 STEALTH FIGHTER	289 F
CENTURION DEF.ROME	239 F
UTOPIA	265 F
RBI 2 BASEBALL	225 F
KING QUEST 5	369 F
STARFLIGHT 2	229 F
PANZA KICK BOXING	249 F
GREAT COURT 2	289 F
J. WHITE SNOOKER	265 F
BARBARIAN 2 PSYGN.	220 F
SECRET M. ISLAND	289 F
DEUTEROS	240 F
SUPER MONACO G.P.	235 F
RISE OF DRAGON 1MG	369 F
KNIGHT OF THE SKY	290 F
GODS	259 F
EYE OF BEHOLDER 1MG	299 F

CARTE GRAPHIQUE A-VIDEO 24 BITS

LOGICIEL MULTIMEDIA OPERA AVIDEO PAINTER

3990 F TTC

NOUVEAU

Digitalisation 24 bits (sur entrée PAL composite)
Affichage 24 bits
Livré avec DCTV Paint

Version PAL

DIGITAL CREATIONS

5 490 F

DISQUE DUR A500 GVP HD-552

52 Mo Quantum
0 Ko RAM extensible à 8 Mo

4 990 F

EXTENSION MEMOIRE

2 Mo pour A500

1 290 F

PAGE SETTER 2.0 F GOLD DISK

Version Française

990 F

LIVRAISON SOUS 48 HEURES EN FRANCE METROPOLITAINE*

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE - Tél. : 59.59.39.65

ADRESSE		Désignation	Prix	Quantite	Montant
Nom/Prénom					
Adresse					
Code Postal/Ville					
REGLEMENT JOINT					
Mandat	Chèque				
C. Bleue	C. Aurore				
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)		Montant Total			
		Frais de port (Logiciels : 35 F / Matériel : 70 F)			
Signature		TOTAL A PAYER			

* article disponible sur stock. Tous les prix sont donnés à titre indicatif et révisables à tout moment sans préavis. Tous les prix indiqués sont exprimés toutes taxes comprises

LES NEWS A POSSEDER

Le mois dernier se tenait à Nesles-La-Vallée la conférence Iris New Year pour laquelle nous vous ferons un compte rendu le mois prochain. De nombreux autres meetings ont eu également lieu, notamment en Norvège, ce qui devrait nous apporter beaucoup de nouveautés...

MAHONEY AND KAKTUS : HIS MASTER'S NOISE

Annoncée depuis plus d'un an, c'est la dernière production de ce team, et c'est l'une des plus aboutie sur Amiga. La principale qualité de ce sound-disk est d'avoir une durée de vie longue : en effet, il dispose de 100 musiques réparties sur 2 disquettes, ce qui fait environ 5 heures d'étonnement ! Outre ces superbes musiques on peut accéder à différents textes sur le groupe. Il y a même des parties cachées, pour y accéder il suffit de trouver des mots-clés comme "Mahoney", "Train", "Kaktus".... et la démo réagit suivant l'heure à laquelle on se branche. Ainsi la démo de midi sera différente de celle de minuit... Après avoir tout vu et avoir fait un reset, une reset-part apparaît, il y a encore 10 nouvelles musiques très cools accompagnées de graphismes en rotation autour d'une boule fictive, une innovation très agréable.
Le code est de Mahoney, les graphismes de Uno, et les soundtracks de Mahoney, Kaktus, Mantronix, Xerxes, Obarski, etc.

Mahomed and Kaktus : His Master's Noise

Programmation : 16/20
Design : 15/20
Musiques : 18/20

EXTENSOR : HYPNAUTIC HAMMER 2

Une démonstration n'a pas besoin d'être hyper-compliquée pour plaire, le plus important étant souvent le design, cette démonstration en est la preuve. Extensor nous propose ici une démo du style "Techno" très à la mode. C'est donc une suite d'images, d'animations et de cyclings qui se superposent très rapidement (ils ne sont cependant pas subliminaux, heureusement) le tout rythmé par une musique dans le pur style House. La musique a bien sûr été créée avec un émule de sountracker, les instruments étant surtout des percussions. C'est le genre de démo qui fait fureur dans les soirées étudiantes. Le code est de Zyx, les graphismes et la zik de Trauma Project.

Programmation : 14/20
Design : 18/20
Musique : 17/20

ANDROMEDA : SUFFOCATION

Cette démonstration a été conçue au meeting de Razor (dont on parle dans le

Extensor : Hypnautic Hammer 2

Andromeda : Suffocation

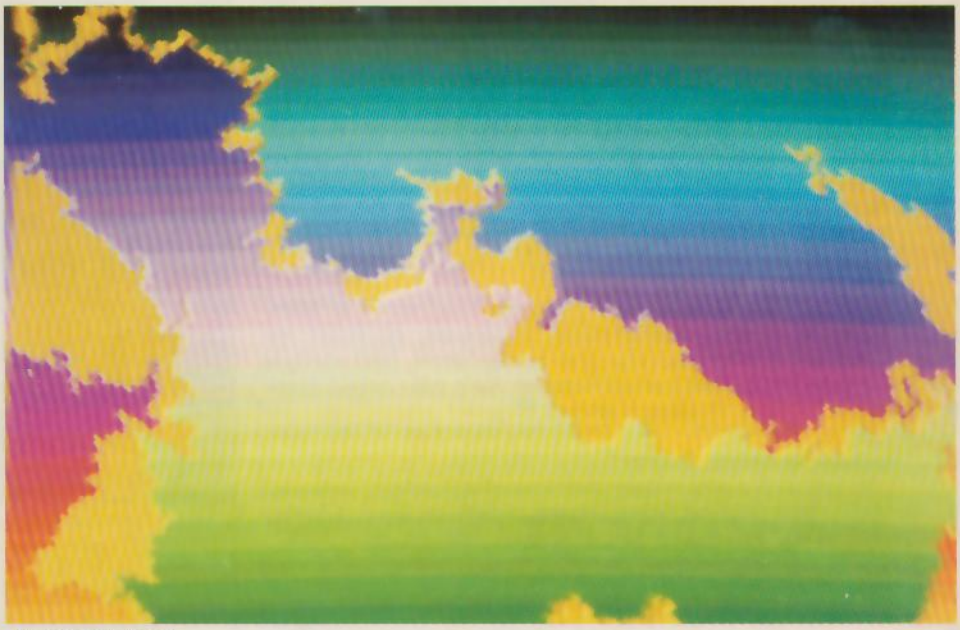
Zine 11). Il n'y a pas réellement d'innovations mais plutôt des perfectionnements de routines. Elles s'appliquent à la 3D et aux tapis de points. Pour la 3D une routine gère la transparence et la source lumineuse en 5 bitplans (32 couleurs) ; une autre routine analogue permet d' utiliser le copper, il y a alors 6 types de couleurs différentes. Pour les tapis de points, le coder affiche 7 petits tapis qu'il fait rebondir sur les coins de l'écran. Le design a été très priviligié avec une page de présentation entre les différentes parties.
Le code est de Andy, les gfx sont de Quest et la musique de Mr Man.

Programmation : 16/20
Design : 17/20
Musique : 13/20

PHENOMENA : ZOOM

Voici une intro qui vient juste d'être finie au meeting Iris. Elle a pour but de faire connaître la section française de Phenomena. Comme son nom l'indique la routine principale est un zoom mais il y a aussi de la 3D déformée avec effet de miroir avec transformation, des effets de copper et de l'Optic Art (plusieurs polygones emboîtés donnant un effet de relief impressionnant). La routine principale est donc un zoom... infini, et en temps réel !!! Le logo Phenomena arrive et la routine agrandit (zoom et rotation) indéfiniment une partie du logo en overscan et sans saccade. On a ainsi l'impression d'utiliser un microscope grossissant à l'infini, et il ne s'agit pas de fractales (bien qu'il soit possible de faire des fractales en temps réel). La musique n'est pas en reste non plus, composée avec Protracker 1.1B+, celle-ci exploite tous les plus jolis effets qu'il contient.
Le code est de Kristal et la routine d' Optic Art de Sheriu, les gfx de et la zik de Mushies.

Programmation : 19/20
Design : 16/20
Musique : 18/20



Phenomena : Zoom

BRAINSTORM : ZINE ISSUE 11

Zine était considéré comme le meilleur journal sur la scène Amiga, et bien il s'est encore amélioré et quelle amélioration !!! (voir interview p.76), il est maintenant parfait. Tout le code de la mise en page a été revu ; tout est maintenant accessible à la souris. Le chargement des textes se fait en fonction de la mémoire disponible sur la machine, ainsi avec 1 Mo (chose très courante maintenant) tous les textes seront chargés en Ram puis décompactés lors d'un appel. Le rendu est fantastique, on se croirait sur un CDTV. Même la qualité des articles s'est très fortement améliorée en abordant des sujets encore plus cools et plus variés.
Le code est de Chaos/Sanity, la musique de Aseeol et les gfx de Chester et Oli. Le Zine 12 devrait sortir durant ce mois.

Programmation : 19/20
Design : 17/20
Musique : 19/20

Antoine Mussard

WANTED

**Bonne année !!! J'espère que vous avez passé de bonnes fêtes.
Ce mois-ci nous allons parler d'un groupe suisse qui ne se présente plus, et qui doit sa renommée à son mag-disk "Zine" : Brainstorm.**

Composée de 4 membres, Chetser, Orlando, Axel et Pride, l'équipe de Zine a décidé en septembre 1989 d'éditer un magazine sur disquette accessible à tous. Mais le mérite et l'idée première reviennent à Majestic (Jean-Jacques Pittet) et The Accused (Philippe Mussler) qui, en août 1989, avaient déjà inventé ce mag auquel tout Brainstorm avait participé. Depuis, ils sont devenus inactifs, et c'est bien sûr la nouvelle équipe de Zine avec l'aide de Chaos/Sanity (Dierk Ohlerich) qui a repris le flambeau.

Amiga Revue : Combien de temps mettez-vous pour faire un numéro de Zine ?

Brainstorm : Nous passons beaucoup de temps sur le journal, environ deux heures par jour. Nous pouvons travailler parfois pendant plus de 10 heures assis devant nos machines (stress, angoisse, panique...). Généralement lorsque nous terminons un numéro, nous cessons toutes activités pour 2 semaines au moins. Cela demande du temps. Nous sortons environ 5 à 6 numéros par an.

AR : Qui réalise le journal (articles, code, gfx, zik) ?

B : Nous faisons les articles nous-mêmes (bien évidemment il y a plusieurs personnes extérieures au groupe qui y participent). Chester a, depuis le numéro 4, noué des liens partout afin d'y recueillir news, infos, projets, scandales... Chaque rumeur que nous entendons est d'abord vérifiée avant d'être publiée (nous nous basons sur des faits réels). En ce qui concerne les gfx, c'est principalement Uno/Scx et Chester qui s'en occupent, la musique est d'Axel et le code de Chaos/Sanity. La mémoire requise pour tout stocker est énorme.

AR : Que pensez-vous de votre Mag ?

B : Notre journal depuis le numéro 11 a subi beaucoup d'arrangements (nouveau design, améliorations techniques, nouvelles rubriques...). Il est devenu beaucoup plus professionnel, bien entendu tous les articles ne plaisent pas aux lecteurs, mais nous nous forçons de réaliser le meilleur. Nothing is perfect !!!

AR : Les quatre membres de Zine ?

B : Axel (Alexander Strohm), Suisse, 16 ans, co-éditeur, Zikos ; Chester (Andre Schelker), Suisse, 19 ans, manager, éditeur, gfx-artiste ; Orlando (Orlando Buddelacci), Suisse, 19 ans, manager, éditeur, coder ; Pride (Palle Jensen), Danemark, 20 ans, co-éditeur, Swapper.

Zine, Mag internationnal (en anglais), édité par 4 personnes d'une moyenne d'âge de 18 ans, se rapprochant assez d'un journal professionnel, ce dernier épuise tous les sujets, que ce soit au niveau musical, dessin, coding, ou encore interviews. Un des meilleurs charts sur disk relatant des faits de la scène mondiale Amiga au fil des jours et des mois. Nous leurs souhaitons bon courage et bonne continuation dans leur entreprise.

Orlando of Brainstorm.

Mais Brainstorm c'est aussi un groupe de démos, et voici leur toute dernière production à l'heure où nous écrivons ces lignes...

Blitter Miracle : démonstration intéressante au niveau du code, son principal atout réside dans la routine assez originale du coder. Celle-ci se transcrit par une déformation d'image s'affichant sur chaque face d'un objet 3D.

Autre chose assez originale : Rob Rose (le coder) a superposé une image overscan sur une surface présentant de multiples reliefs, 4308 points se déplaçant selon un sinus dans toutes les frames. Plus fort encore, à la fin de la démo une image plaquée sur une sphère et tournant sur celle-ci, font que cette démo est à posséder sans plus attendre.

On ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup de graphismes, ces derniers sont tout de même assez beaux et sont signés Chester et Oli. La musique imitant un peu le style d' "Enigma" est d'Axel.

On espère voir prochainement une nouvelle production de ce groupe qui fut un des pionniers de l'Amiga.

Pour tout renseignement :
Brainstorm/Zine
P.O Box 4148 Pfeffingen Switzerland

Messages personnels de Brainstorm :

Chesbes (André Scheker) of Brainstorm.

Hello à : Hack Mag, Stolen data, ICE, McDisk, 4Th Dimension, Chit Chat, CJ, Vertical, Sanity, EuroChart, Quartz, Phenomena, Anarchy, TRSI, Complex, Alcatraz, Amiga Industries, Spreadpoint, Shining, Brainwave, Extrême, Vega, PMC, ACME, Scoopex, Andromeda, The Silents, Equinox, Miriam, IR & SR, Class 8d, Patsy, Simone, Lorena, Sabine, Nicole, Michel, Andy, Danielle, et "specials greetings" à tous les membres de Brainstorm (Suisse et Danemark).

Padonou Philippe,
Daniel Dimitrijevic

WANTED

Nous vous présentons un groupe qui fût classé deux places derrière "Virtual World" de Thomas Landspurg, à la partie organisée par Cryptoburners en collaboration avec Dexion et Fairlight ... The Silents.

ICE
Cette démo possède un incontournable attrait. Une fois de plus la 3D est de mise , et celle-ci est très bien réalisée. Les graphismes sont de qualité, le code et l'originalité constituent les pièces maîtresses de cette démonstration. Il y a de nombreuses parties accompagnées d'effets musicaux.
SILENTS
Ce groupe est composé de personnes dont la moyenne d'âge est de 20 ans, et pour la plupart venant du C64.
Amiga Revue : Pourquoi avoir créé ce groupe et pourquoi une section étrangère ?
Silents : Silents cherchait à avoir une section en France, et comme ils étaient d'un bon niveau, on a envoyé une preview au WHQ (à l'époque nous étions dans Concept) et quelques temps après, nous avons reçus la confirmation de notre entrée.
AR : Depuis combien de temps fonctionne le groupe ?
S : Il y a environ six mois que la section s'est créée, et depuis nous avons sorti trois démos dont la BBS intro.
AR : Y a-t-il une bonne ambiance dans le groupe ?
S : Nous pensons être un groupe assez cool, et tous de bon niveau . On se connaît bien et cela forme une bonne équipe de copains avant tout.
AR : La memberlist ...
S : Silents se compose de :
Audiomonstre (Sfx)
BKH (music)
Conquest (swapper)
Motif (coder)
NHP (music)
Performer (coder,leader)
Rasputin (graphiste)
Ronan (coder)
Rookie (organiser,swapper)
The Surfer (swapper)
Walt (Gfx)
Zoom (graphiste)
AR : Depuis combien de temps êtes-vous sur Amiga ?
S : Nous sommes sur Amiga depuis environ trois ans.
AR : Vos projets ?
S : Prochainement, nous projetons de sortir un Music-Disk, un trackloader code par Motif, une dentro par Performer, un slideshow de walt et aussi une démo et un jeu de Ronan . Cela fait beaucoup, mais on pense pouvoir assurer.
AR : Vos activités en dehors de l'Amiga ?
S : Performer est en réalité "passe-partout" à Fort Boyard (venez me retrouver tous les vendredi soir, vous pouvez gagner un pin's), Ronan et Rookie sont étudiants, Walt suit sa quatrième année de protésiste dentaire (bravo, continue), NHP et BKP sont fermiers.
AR : Vos avis sur la scène française ?
S : Selon notre propre avis, il y a 4 groupes leaders en France.
– Alliance Design (Substance) : bon code (Corto), bon gfx (Mack), mauvaise musique (Moby).
– Dreamdelears : Redlight bon, Moby toujours aussi mauvais.
– Rebels : Reflex, DCA, Hof, Anex tous bons.
– Scoopex : Mack bon, Chuck "beaucoup de blabla, pas de résultat".
AR : Votre classement des meilleurs coders.
S : Tristan, Thomas Landspurg, Celebrandil, Kreator, Tai-Pan, Tec, Delta Azatoth...
AR : Vos graphistes préférés ?
S : Bitmap Brothers, Uno, Tobias Ritcher, Terminator, Mack, Reward,Mithrandir, Airbrush...
AR : Vos préférences musicales sur Amiga (bien sûr) ?
S : Charles Deenen, Uncle Tom, Codex, Chris Huelsbeck, Walkman, Bruno, Jochen Hippel, Roméo Knight...

Daniel Dimitrijevic et Philippe Padonou

COMREV : LE CATALOGUE

COMREV 1 (Icônes 1)
COMREV 3 (Son 1)
COMREV 5 (J. Rôles 1)
COMREV 7 (Icônes 2)
COMREV 9 (Musique 1)
COMREV 2 (Workbench 1)
COMREV 4 (Anim 1)
COMREV 6 (Graphisme 1)
COMREV 8 (Utilitaires 1)

NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1)	– Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy
COMREV 11 (Sond 2)	– Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy
COMREV 12 (Sond 3)	– 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11
COMREV 13 (X)	– Party Games interdit aux moins de 18 ans
COMREV 14 (Graph. 2)	– Mande1 Mountains + Julia.pal Alice : Animation pfx (1mega min)
COMREV 15 Amiga Revue N° 37	– Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1	– Images : Bateau, F40 Scènes Sculpt et Turbot Silver DropShadow, Zoomwindows
COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2	– Superbase : application DeluxePaint 4 : Images Iconmaster
COMREV 18 Amiga Revue N° 39	– Images : Avion, Surprise 2d Scénes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 19 Amiga Revue N° 40	– Images : Clalet, plus 2 supplémentaires Scène Sculpt et Turbo Silver
COMREV 20 Amiga Revue N° 41	– Images : Helico et satellite Scène Sculpt satellite Scènes Turbo Silver : Satellite
COMREV 21 Amiga Revue Démos 2	– Contient : Joyride Outland - Reno.

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC, 16, quai J.-Baptiste Clément, 94140 Alfortville

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 12	
COMREV 2		COMREV 13	
COMREV 3		COMREV 14	
COMREV 4		COMREV 15	
COMREV 5		COMREV 16	
COMREV 6		COMREV 17	
COMREV 7		COMREV 18	
COMREV 8		COMREV 19	
COMREV 9		COMREV 20	
COMREV 10		COMREV 21	
COMREV 11			

Ci-joint un chèque de F (libellé à l'ordre de Commodore Revue)

GENESIS, LE TROISIE

Ce logiciel est disponible sous la forme d'une version de démonstration, dans le Domaine Public, plus particulièrement sur la disquette Fred Fish N° 501. Ne vous méprenez pas sur l'expression "de démonstration". Ce logiciel est en effet, mis à part les fonctions de sauvegarde, de chargement, et quelques fonctions complexes, totalement fonctionnel. Les photos d'écran émaillant cet article montrent sans peine la qualité de la version intégrale.
Nous allons maintenant étudier le fonctionnement de Genesis, la meilleure méthode pour ce faire étant de réaliser ensemble un paysage en passant en revue une bonne partie des options, et en étudiant leurs effets.

Mon propos n'est pas de vous entretenir ici du premier livre de la Bible, mais plutôt d'un logiciel générateur de paysages fractales dénommé Genesis.

PREMIER JOUR : UN PEU DE THEORIE

L'algorithme de base utilisé par Genesis pour la construction de paysages est dénommé "algorithme de déplacement des barycentres des facettes". Le paysage est construit à partir d'une grille de triangles équilatéraux, construits à base de points connectés entre eux par des arêtes. Démarrant à l'origine par un seul triangle, chaque itération consiste à ajouter un point au centre de chaque triangle, et au centre des arêtes du paysage.
La hauteur assignée à un nouveau point est calculée à partir de la hauteur moyenne des triangles contigüs pondérée d'un cœfficient aléatoire qui donne cet aspect naturel aux paysages générés. Deux itérations constituent un niveau de récursion, nous avons donc au premier niveau 19 points et 24 triangles. Ce nombre se multiplie environ par 9 à chaque niveau, pour atteindre environ 118 000 points et 235 000 triangles au niveau 5.
Au début d'un niveau de récursion, chaque point a une certaine probabilité de devenir une source d'eau. Cette probabilité pouvant être modifiée d'un niveau à l'autre. Les rivières créées suivent ensuite ces points d'eau en descendant le long des arêtes des triangles. Quand de nouveaux points sont ajoutés, la position d'une rivière est bien sûr déterminante avec, cette fois encore, la présence d'un cœfficient aléatoire qui aide à déterminer sa position exacte. Le calcul de la hauteur des points jouxtant la rivière tient également compte de la présence de cette rivière. Il en résulte la formation de vallées et de crevasses autour de la rivière.
Pour lancer Genesis, vous devez bien entendu posséder la disquette Fred Fish numéro 501 mais également dans le répertoire LIBS: de votre disquette système ou de votre disque dur, la bibliothèque de fonctions "arp.library" sans laquelle Genesis refusera de fonctionner.
Cliquez deux fois sur l'icône de lancement du programme et au bout de quelques instants, une page de titre apparaît. Toutes les fonctions de Genesis sont accessibles via des menus. Nous allons sans plus tarder construire notre premier paysage.

CONFIGURATION MATERIELLE NECESSAIRE

Pour fonctionner, vous devez posséder un Amiga (avec un Atari ça marche beaucoup mois bien) avec au minimum un mégaoctet de mémoire et l'AmigaDos version 1.2 ou plus. Le niveau le plus complexe d'itération (niveau 5) nécessite quant à lui entre 1.6 et 2 Mo de RAM pour créer un paysage, selon le type d'ombrage et le mode de dessin choisis.

DEUXIEME JOUR : LES MONTAGNES

Pour créer un paysage, **sélectionnez** dans le menu action ***"New Landscape"***. Un *requester* apparaît alors vous demandant de sélectionner la probabilité d'apparition d'une source aqueuse. Vous pouvez modifier cette probabilité et sélectionner ***"OK"*** quand la valeur vous convient. Le paysage est calculé au niveau 1 de récursion et affiché en mode filaire à l'écran. Vous avez alors la possibilité de modifier le relief du paysage en déplaçant les sommets des triangles vers le haut ou vers le bas (la coordonnée en Z est visualisée à tout instant en haut de l'écran, voir figure 1). A ce niveau de modélisation, les arêtes dessinées en bleu indiquent des minima locaux qui permettront ultérieurement la création de lacs. **Cliquez** ensuite sur le gadget ***"OK"*** pour passer à l'étape suivante. Le paysage est alors réaffiché avec de nouvelles lignes bleues indiquant le chemin emprunté par les rivières. Vous avez alors la possibilité d'en rajouter en sélectionnant des arêtes du paysage (certaines configurations sont interdites) ou de supprimer toutes les rivières en cliquant sur ***"Redo"***. Une fois le paysage initial correct, **sélectionnez** ***"OK"*** pour accepter. L'écran principal réapparaît alors.
Vous sélectionnez ensuite l'article du menu ***"Increase Level"*** pour affiner votre paysage en créant de nouveaux triangles. A chaque augmentation du niveau de récursion vous avez la possibilité de modifier la probabilité d'apparition des points d'eau. **Sélectionnez** alors ***"OK"*** pour générer le paysage, ou ***"Cancel"*** pour revenir au niveau de récursion précédent. Le paysage commence à ressembler à quelque chose d'acceptable au niveau 3. **Sélectionnez** donc une fois de plus ***"Increase Level"***. Le temps de calcul étant multiplié par 9 à chaque itération il est temps d'obtenir une prévisualisation de l'ensemble. Pour ce faire il vous faudra sélectionner ***"Draw Preview"***. Vous verrez alors apparaître le paysage en filaire tel qu'il serait vu de l'observateur.
Si le point de vue ne vous convient pas,

ME JOUR

vous pouvez modifier la position de l'observateur. Trois méthodes sont proposées, graphiquement ou en saisissant directement les coordonnées de l'observateur, sous forme numérique, en coordonnées polaires ou cartésiennes. La manière la plus naturelle est à mon avis la méthode graphique. Il faut donc sélectionner dans le menu ***"View"***, l'article ***"Observer View"*** et le sous-article ***"Graphical"***. Il ne vous reste plus qu'à positionner dans les z=0 et x= 0 l'observateur symbolisé par un rond et le point de vue symbolisé par une croix. A noter la présence du soleil symbolisée par un cercle jaune. Il est tout à fait possible de modifier sa position dans l'article ***"Sun Position"*** du même menu. Une position de l'observateur choisie, **relancez** une prévisualisation. Lorsque tout vous semble correcte, **lancez** alors le calcul de l'image par ***"Draw Image"*** du menu ***"Action"***.
Après un temps de calcul des plus raisonnable, vous devriez voir une image assez réaliste (figure 2), bien qu'un peu trop "facettisée". Pour moins voir ces fameuses facettes, la première idée qui vient à l'esprit consiste à ajouter un niveau de récursion. Mais la solution n'est pas idéale. En effet les facettes sont plus petites mais toujours présentes. Pour rendre plus doux l'aspect du paysage, il faut modifier l'algorithme rendu. Nous prendrons par exemple un algorithme de Gouraud en sélectionnant ***"Switches+Shading Type+Gouraud"***. **Relancez** le calcul et voyez la différence (figure 3).

TROISIEME JOUR : L'EAU

Parlons maintenant de deux articles du menu ***"Action"*** qui vous permettront de lancer la génération des lacs et des rivières. Certes, il se peut que vous voyez déjà apparaître des rivières, symbolisées sur l'image par une ligne bleu ou blanche, mais il est nécessaire de modifier le terrain pour rendre plus réaliste l'écoulement de l'eau. Cette action peut être obtenue en utilisant l'article ***"Run River"***. Un *requester* apparaît alors vous demandant quelles sont les rivières qui donneront des cascades et quelles sont celles qui serviront à remplir les lacs.
L'article ***"Fill Lake"*** quant à lui permet de remplir les lacs, avec pour base les rivières choisies pour se jeter dedans. Le calcul associé à ce remplissage est assez long, il vous est toujours possible de l'interrompre en sélectionnant ***"Exit"*** dans le *requester* de calcul. Une fois ces deux opérations effectuées, **relancez** l'affichage de l'image, comme vous pouvez le remarquer (voir figure 4), l'image commence à avoir fière allure.

QUATRIEME JOUR : LES OPTIONS

Nous allons maintenant parler de diverses options vous permettant de faire varier les résultats obtenus. Dans le menu ***"Switch"*** par exemple, vous avez possibilité de modifier le mode de visualisation de l'image (article ***"Draw Mode"***). Vous pouvez ainsi afficher votre paysage en filaire ***"Wireframe"***, en filaire avec élimination des parties cachées ***"Wireframe HL"*** ou en solide basse résolution, basse résolution entrelacée ou haute résolution entrelacée. Genesis vous permet également de travailler en Overscan.
Un sous-menu ***"Contrast"*** vous permet de modifier le contraste de l'image générée. ***"High"*** pour une image très contrastée ou ***"Low"*** pour une image plus sombre. Vous pouvez également modifier l'aspect de la texture associée aux contours, collines et

POINT IMAGE

MARSEILLE 299 AV DE MAZARGUES 91.77.95.60
DIGNES 10 RUE JOSEPH REINACH 92 32 49 37
CLERMOND FERRAND 33.RUE LECUELLE 73 91 85 05
TOULON 94 28 50 12

VIDEO PROFESSIONELLES-INFOGRAPHIE
BORNE INTERACTIVE- MULTIMEDIA

LOGICIELS

BROADCAST TITLER,FONT ECHEANCE
FONT PACK,SCALA,DPaintIV,PIXMAT
ARTDEPARTEMENTPRO
REAL 3D PRO, TV PAINT,DIGIVIEW ET BIE
D'AUTRES..NOUS CONSULTER

TOUS LES PERIPHERIQUES VIDEO ET GRAPHIQUES POUR L'AMIGA

DISTRIBUTEUR:COMMODORE, CIS,SATV,AVANCEE

CARTE ACCELERATRICE-DISQUES DURS

COMBO GVP 322,1MEG,D/D 52 MEG 9990 F
COMBO GVP 333,4MEG D/D 52 MEG 16990 F
CARTE 3001 50 Mhz,4MEG 19990 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE ART 2001 16000 F
VISION 24 16Mde couleurs, genlock,digitaliseur NC
A VIDEO 12 2990 F
A VIDEO 24 3990 F
HARLEQUIN,2 MEG 24370 F
DCTV interface affichage,digitalisation,16 m de couleurs.

GENLOCK

MAGNI NC
VIDEOMASTER 11990 F
GST GOLD PRO 7600 F
GST GOLD SP 5500 F
GST GOLD SECAM 3480 F
GST 2500 18150 F
TRANSCODEUR ENCODEUR MT PRO 4480 F

FILTRE ELECTRONIQUE

TS 40 - 1620 F
DIGI GOLD PRO 2950 F

--

MONTEZ VOS FILMS VIDEO AVEC L'AMIGA ET VIDEOPILOT 2 MODELES
V110 6300 f V330 9950 f

POINT IMAGE SERVICE-

TITRAGES CREATION DE GENERIQUES
DUPLICATION TRANSCODAGE TOUT FORMATS
TRANSFERT DE FILMS 8, S8 -DIAPOS
MONTAGE 8,VHS,BVU
REALISATION DE FILMS
FORMATION INFOGRAPHIE ET VIDEO
LOCATION REGIE VIDEO

L'AMIGA EN REGIE VIDEO VHS.8.BVU

GENESIS, LE TROISIEME JOUR

DISQUETTE FRED FISH N° 540.

Browser
Descriptif : le Workbench du programmeur. Ce logiciel vous permet, de manière simple et conviviale, de copier, renommer, déplacer, ou détruire des fichiers ou des répertoires, par simple double-clic de la souris où grâce à un menu paramétrable.
Version : 1.0 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C ;
Auteurs : Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

CliExe
Descriptif : un programme de type XIcon qui utilise la bibliothèque parm.library (présente sur la disquette). CliExe autorise l'exécution d'un script sous environnement Workbench par simple click sur une icône.
Version : 1.0 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C ;
Auteur : Sylvain Rougier.

ParM
Descriptif : générateur de menus paramétrables. ParM permet la création de menus pour lancer des programmes se trouvant sur une disquette ou votre disque dur. C'est une alternative intéressante à MyMenu qui ne fonctionne que sous Workbench. En effet ParM possède sa propre petite fenêtre ce qui vous permet d'attacher un menu à une fenêtre shell.
Version : 3.0 amélioration de la 2.5 de la Fish 419 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C ;
Auteurs : Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

PatchReq
Descriptif : un "Patch" (terme anglais, utilisé à toutes les sauces, qui est généralement un programme permettant de modifier l'exécution d'un autre par détournement de ses fonctionnalités : pour une correction ou le remplacement d'une fonction). Dans notre cas il permet de remplacer les requesters arps ou systèmes par ceux de la bibliothèque req.library.
Version : 1.4 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C ;
Auteurs : Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

Req
Descriptif : nouvelle version de l'interface de la req.library à utiliser avec le compilateur AZTEC C Version 5.0. Il s'agit de remplacer les fichiers objets précédemment publiés par une bibliothèque de fonction.
Version : 1.1
Fichiers : exécutable, documentation et source en assembleur,
Auteur : Pierre Carrette.

SANA
Descriptif : spécification d'un driver permettant la gestion d'architectures réseaux sur Amiga.
Version : 2 ;
Fichiers : documentation ;
Auteurs : Raymond Braud, Martin Hunt, Perry Kivdowitz.

SetColors
Descriptif : encore une palette permettant de changer les couleurs de votre Amiga. Elle donne la possibilité de charger ou sauvegarder ses propres fichiers de couleurs en plus de ceux de "préférences". A noter sa faible taille, seulement 3 Ko. A priori incompatible 2.0.
Version : amélioration du même programme sur la Fish 419 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C,
Auteurs : Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

WBRun
Descriptif : un programme de type "runback" (lancement de tâche de fond) utilisant la ParM.library. Ces tâches de fond peuvent être également de type WorkBench.
Version : 1.0 ;
Fichiers : exécutable, documentation et source en C ;
Auteurs : Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

rivières. En sélectionnant ***"Bump Texture"*** pour chacun de ces objets, vous remplacerez l'aspect lisse des triangles par une rugosité plus naturelle.
Le traitement des ombrages est également au menu de ce logiciel puisque vous avez la possibilité de choisir entre des ombres franches ou diffuses en sélectionnant respectivement les sous-articles ***"Sharp"*** ou ***"Blended"*** du sous-menu ***"Shadows"***. L'effet de diffusion est particulièrement intéressant puisqu'il donne véritablement l'impression d'une diffusion dûe au feuillage des arbres dans les parties boisées de l'image. Un sous-menu ***"Water Shading"*** permet quant à lui de gérer les ombres sur les lacs ainsi que le tramage des rivières. Il est à noter que le tramage des rivières est inopérant en mode haute résolution.

CINQUIEME JOUR : LES EQUATIONS

Passons maintenant au menu permettant de modifier les paramètres des équations fractales.
– ***"Fractal Index"*** permet de modifier le paramètre d'amplitude pour gérer les fluctuations de hauteur. Plus sa valeur est élevée, plus le paysage est lisse et inversement.
– ***"Upward Bias"***, la hauteur des nouveaux points tend à être plus élevée ou plus faible que ceux des points environnants selon que cette valeur est positive ou négative.
– ***"Relief Bias"***, plus ce paramètre est élevé, plus le relief est accidenté dans les hauteurs. Attention, une valeur trop exagérée pourrait entraîner des aberrations.
De même vous pouvez également modifier les paramètres de génération des types de terrain. En utilisant l'article ***"Rivers"*** du menu ***"Feature"*** vous pouvez modifier la largeur de vos cours d'eau. En remontant ou diminuant le niveau de la mer vous modifierez substanciellement la position des ombres.
Enfin pour terminer parlons du menu ***"Couleur"*** qui vous permet de modifier la palette associée à chaque type d'élément et ce indépendamment des autres.
Lorsque l'image est affichée vous avez également la possibilité de la convertir au format HAM, ce qui donne souvent des résultats de très bonne qualité.
Afin de voir les résultats au niveau de

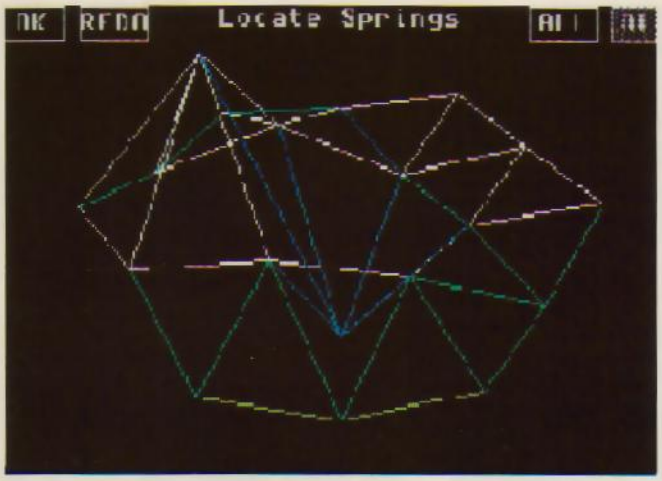


Figure 1.

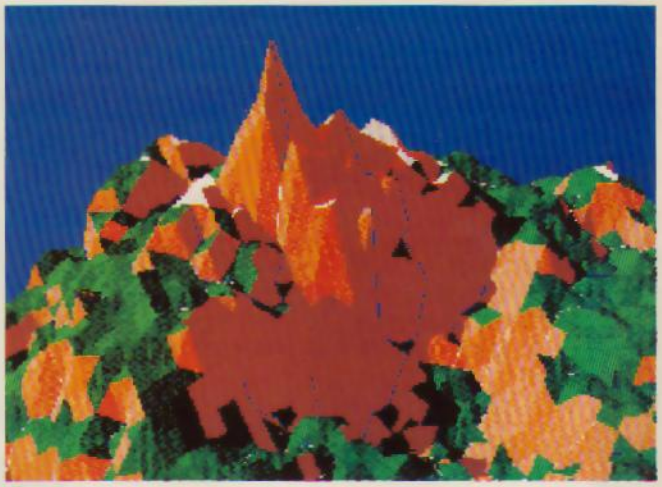


Figure 2.

Figure 3.

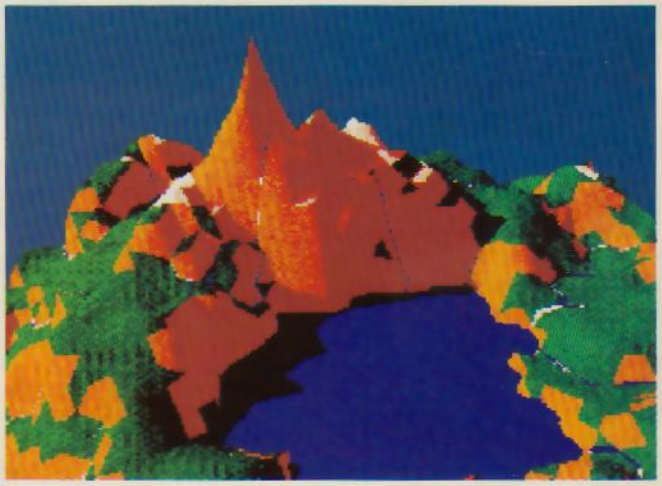


Figure 4.

résolution maximum, je vous conseille de regarder la figure 5 qui est un bel exemple de ce que l'on peut obtenir avec Genesis.

SIXIEME JOUR : L'ANT

Ainsi se termine cet article concernant le domaine public pour ce numéro d'Amiga Revue. Si vous êtes également interéssés par la programmation je vous conseille une excellente revue qui traite du sujet et où vous me retrouverez dans le domaine des utilitaires d'aide au développement, j'ai nommé l'ANT.

En attendant je vous souhaite une bonne année 1992, riche en nouvelles aventures DP dans l'espace.

Figure 5.

Septième jour, le Herr Doktor Von glutenStimmelImDorf réveillonne dans la joie et la bonne humeur.

1992 : VERS

Le tandem enfant/micro-informatique a depuis longtemps fait ses preuves dans le secteur du jeu. Grâce à ses dernières innovations (introduction dans l'univers du CDTV, logiciels modulaires, etc) et malgré de nombreux tâtonnements, le tandem éducatif/micro-informatique commence à posséder une identité plus affirmée et promet une belle maturité.

Foin de sinistrose et de catastrophisme, 1992 sera une bonne année. Ce ne sont pas les éditeurs de logiciels éducatifs qui diront le contraire car ils fourmillent d'idées et de confiance dans le redressement inéluctable de la vie économique.

DECLIC LECTURE

Ce logiciel, conçu pour aider à déclencher le mécanisme de la lecture chez l'enfant, se compose de 9 programmes distincts.
Les parties "Lettre", "Syllabe" et "Mot"

permettent d'accéder à la lecture et à la synthèse. Nous allons voir en détail les exercices proposés pour chacun d'eux :

– "Lettre" propose de retrouver une lettre commune à deux mots affichés (par exemple "mite" et "sali"). Si on tape le "i", une petite souris très sympathique lève la pancarte "bien". La lettre commune appartient à un groupe de lettres que l'on définit au préalable ;

– "Syllabe" demande de trouver les 2 lettres communes formant une syllabe à l'intérieur de deux mots (par exemple "re" pour "dire" et "relu")

– "Mot" fait rechercher une syllabe commune à deux mots pour deux groupes de mots, l'addition de ces 2 syllabes constituant un nouveau mot (exemple : "pile" et "tapi" = "pi", et "vire" et "mare" = "re", le résultat final est "pire") ;

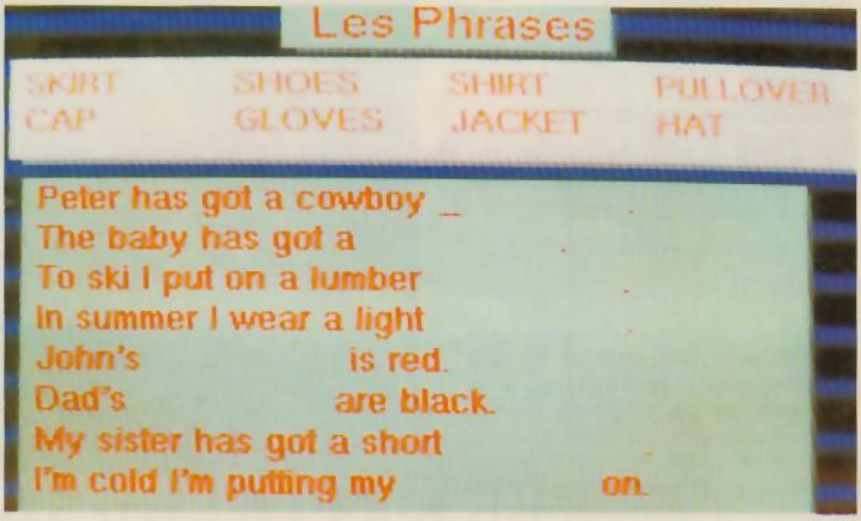
–"Soncompo", "Sylcompo" et "Associer" sont consacrés à une étude assez systmatique des sons ;

– "Soncompo" propose de trouver deux lettres communes formant un son composé à l'intérieur de deux mots (exemple : "auto" et "saule" = "au") ;

– "Sylcompo" demande de trouver une lettre commune à deux mots dans un premier groupe de mots (exemple "rti" et "rave" = "r"), puis deux lettres communes à 2 mots formant une syllabe composée (exemple : "satin" et "velin" = "in"). Lorsque les deux éléments sont

découverts, le programme les rassemble ("rin"), et y ajoute une syllabe afin de créer un nouveau mot ("serin") ;
– "Associer" propose de chercher deux lettres communes à deux mots (ces deux lettres formant une association telle que "FR", "BR", "CR"... (exemple : "franc" et "fris" = "fr"), puis de trouver une lettre commune à deux autres mots (exemple : "rade" et "sofa" = "a"). Ensuite le programme rajoute une syllabe à la combinaison des deux afin de former un nouveau mot (par exemple "fr" et "a" = "frappe").

Quand à "Global" et "Phrase", ils portent sur la lecture globale des mots, mais aussi sur la construction systématique des groupes nominaux et des phrases :
– "Global" propose de découvrir un mot commun à deux phrases. Deux options sont possibles, le cliquer ou le taper ;
– "Phrase" est une continuité de l'exercice précédent, puisqu'il s'agit de trouver le mot commun à deux phrases, x fois. La subtilité supplémentaire vient du fait que chaque nouveau mot trouvé s'ajoute aux autres afin de constituer une phrase ;

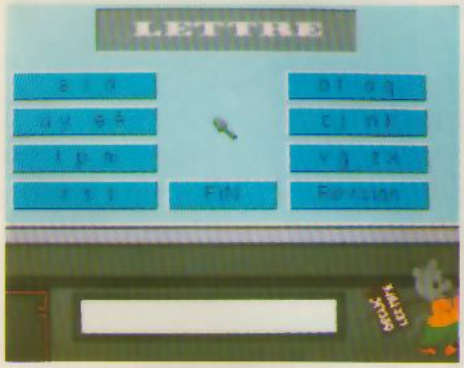


LA MATURITE

– "Texte", lui, permet la compréhension du sens général de petits textes. Une histoire est racontée en quelques phrases. Il faut ensuite trouver la phrase qui résume le mieux le récit qui vient d'être fait parmi trois propositions.
Chaque programme comprend une partie révision qui permet de reprendre l'ensemble des notions abordées.

"Déclic Lecture" est très agréable grâce sa souplesse d'utilisation. L'enfant peut, selon ses besoins, ou ses envies, passer d'un exercice ou d'un chapitre à l'autre à tout moment. Cette capacité permet bien sûr, au parent ou à l'enseignant de définir un planning de révision plus pointu dans le cas de difficultés particulières.
Un pin's Micro C, représentant une adorable petite souris armée d'un club de golf, est fourni avec le logiciel.

Èdité par Micro C
Prix communiqué : 220 F



ANGLAIS PRIMAIRE

Ce logiciel est conçu pour les élèves des classes primaires et début de 6e. Il leur permet d'apprendre les premiers mots de vocabulaire et les premières notions de conjugaison. Il se compose de quatre parties :

– "Dictionnaire" propose plusieurs thèmes : les couleurs, les nombres, les animaux, les vêtements, le corps et une catégorie divers. Elle offre deux possibilités, un mode "Consultation", puis un mode "Interrogation" pour tester les connaissances de l'enfant sur le vocabulaire qu'il vient de découvrir. Dans les deux cas, l'enfant peut afficher pour chaque mot, son écriture phonétique et sa traduction française ;

– dans la partie "Phrases", l'enfant doit compléter des phrases traitant de thèmes déjà rencontrés dans l'option "Dictionnaire".

Une liste de mots lui est fournie afin de l'aider.
– "Conjugaison" propose à l'enfant de visualiser la conjugaison de quelques verbes au présent (to be, to have, to speak, to drink, to find, to eat, to paint). Il peut ensuite vérifier ses connaissances grâce à une option "Interrogation" ;

– et enfin une partie "Textes" met à sa disposition plusieurs textes. Chacun d'eux est quelque peu incohérent car les phrases ne sont pas dans le bon ordre. Il lui est alors demandé de remettre chaque phrase à la place qui lui convient. Cette fonction fait appel à la compréhension du texte, mais aussi à la logique et au bon sens de l'enfant. De plus, une option lui permet de créer lui-même de nouveaux textes.

Un commentaire d'appréciation sonore ("well done !"), est là pour aider l'élève à baigner dans un contexte anglais. Il est malgré tout dommage que l'intervention sonore ne soit pas plus variée et s'arrête à cette expression.

Toutefois, "Anglais primaire" est un logiciel efficace et très simple d'utilisation. Il peut constituer une aide précieuse dans les premiers pas en anglais de votre enfant.
Un pin's Micro C est également fourni avec ce logiciel.

Edité par Micro C.
Prix communiqué : 220 F

NEWS

Micro C annonce que "Maths CM", dont la sortie est prévue courant janvier, possède une présentation tout à fait nouvelle pour un logiciel de mathématiques. Affaire à suivre...

La sortie de deux nouveaux scénarios, "La Ferme" et "L'Etang", pour le logiciel "Découverte", est également prévue pour ce début d'année.

Coktel Vision quant à lui, nous annonce la sortie d'"Adibou", un petit cousin d'Adi, le célèbre extra-terrestre. Adibou s'adresse aux enfants de 4 à 7 ans et met en scène un monde imaginaire et magique dans lequel les capacités de logique, d'imagination et de mémoire de l'enfant sont testées par le biais de divers apprentissages. Adibou permet d'apprendre l'heure, de s'initier à l'écriture et de jouer avec les mots, de construire des décors, de dessiner et de colorier, de construire un circuit et d'y effectuer des courses de voitures, de créer des visages irrésistibles de drôlerie, de faire des puzzles et des portraits, de semer des graines et de les voir pousser, etc. Ce logiciel créatif apparemment très complet est tout à fait autonome, mais il sera néanmoins possible de greffer à cet environnement ludique des applications de mathématiques, de français et de découverte. La sortie de ces applications est prévue dans le courant du mois.
Prix communiqué : moins de 300 F.

A.D.P. NEWS

Sortez le champagne ! Voici une nouvelle rubrique, entièrement consacrée au domaine public Amos : "Amos Domaine Public News". Tous les mois nous passerons en revue quelques unes des nombreuses disquettes disponibles.

Bien qu'Amos soit relativement répandu en France, les titres de la librairie Dompub sont très difficiles à trouver. Et pourtant, cette série existe depuis un an et demi en Angleterre. Elle ne comprend pas moins de 360 disquettes ! Les Australiens ont également une librairie Amos DP, proposant une soixantaine de titre, importés en Europe par la librairie anglaise.

La plupart des disques contient le source en clair. Les graphismes et les sons sont en général sous forme de banque mémoire. Vous disposez ainsi d'une inépuisable source de données dans laquelle puiser sans scrupule pour enjoliver vos propres productions (en citant les auteurs bien sûr).

ADP 77 : "AMOS PROGRAMS BY MARTYN BROWN"

Ce nom ne vous est peut-être pas étranger. Martyn Brown a été pendant plusieurs années l'éditeur du magazine sur disquette "NewsFlash".

Rainbow Warrior, le programme principal de cette disquette est un éditeur d'arc-en-ciel.

Amos propose en effet un certain nombre de commandes pour réaliser des arcs-en-ciel (commandes Rainbow).

Mais créer un beau dégradé de couleurs demande beaucoup de temps : il faut calculer toutes les valeurs rouge-vert-bleu de chaque ligne (voir photos).

Les commandes :
- dégradés automatiques d'un ou de toutes les couleurs
- fonctions de copie, miroir, zoom, réduction
- fonctions cut et paste, fill

Le programme propose également un grand nombre d'options de sauvegarde :
- Amos : sous la forme d'une procédure, immédiatement utilisable dans l'interpréteur (les données sont stockées dans des datas)
- Assembleur : pour KSeka et Devpac
- Diverses formes binaires et hexadécimales

Parfaitement réalisé, sans bug : Rainbow Warrior est un allié précieux pour la réalisation de démos.

Sur la même disquette, l'auteur propose d'autres programmes de moindre importance, dont :

- Counter.Amos : un petit programme simulant un compteur kilométrique de voiture, à récupérer pour vos programmes

Où commander ?

En Angleterre.
Vous pouvez contacter directement la personne responsable de la librairie originale à l'adresse suivante :

Amos Public Domain Librairy
c/o Sandra Sharkey
25 Park Road
WIGAN
WN6 7AA
England

In English please.
Tarif : un peu plus de 2 £ par disquette, une disquette gratuite pour dix achetées.

En France.
Quelques librairies proposent les disquettes Amos, citons:

Méga Vision,
B.P. 648
76059 Le Havre Cedex

FDS-FREE Distribution
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy Cedex

CFP
2 bis avenue Galilée
92140 CLAMART

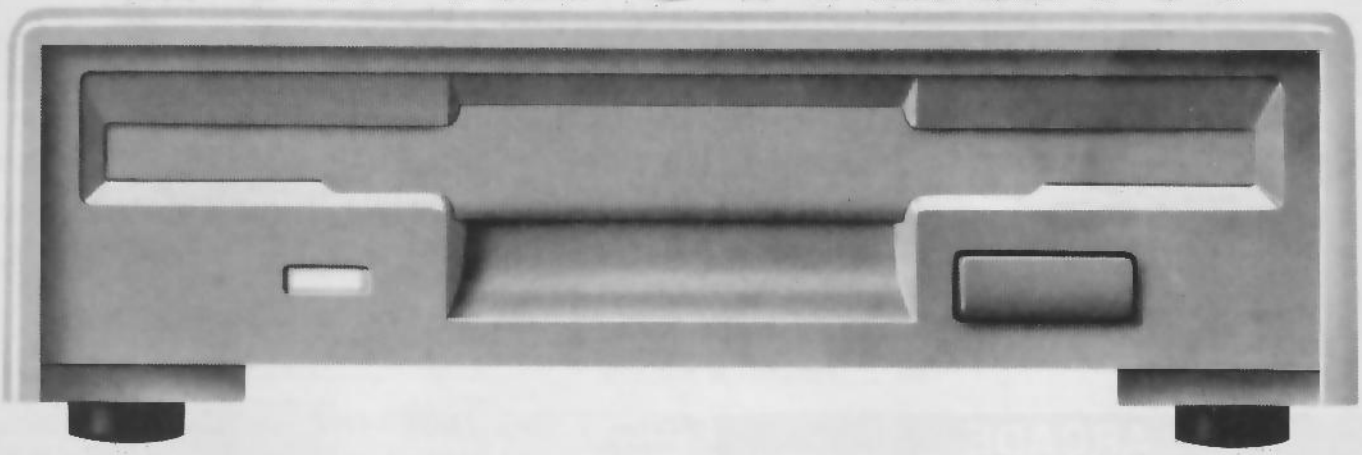
- Plusieurs scrollings défilant

- SpageText.Amos : un excellent programme de lecture de texte ascii, agrémenté d'effets de couleurs

- Plusieurs jukes-box, avec équalisers

Voilà pour aujourd'hui. D'autres ADP le mois prochain.

1,2,3,...
BRANCHEZ!!!

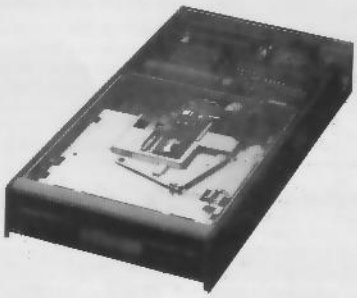


Virus, disquette endommagée, lecteurs bruyant,error disc... Y a t'il une fin au cauchemar de l'utilisateur Amiga?
Chez **POWER**; nous voulons vous dire quoi brancher et avec quoi utiliser vos disquettes sans peur ni crainte des "**bad sectors**".En fait nous vous présentons le premier lecteur intelligent.Le **PC880B**.Inserez une disquette et commencez!!
Maintenant vous pouvez copier a toute vitesse, en utilisant le **blitz integré**, (que la disquette soit **ATARI** ou **PC**).Si un virus est resident sur la disquette source le **PC880B** protegera le **boot block** de votre disquette destination et vous permettra de sauver vos fichiers.

Port de sortie

Bouton Marche/Arret

Excellent mechanisme



Anti-Click

Blitz Turbo integré

Anti virus integré

Si ces ameliorations ne vous sont pas utiles; deconnectez les et utiliser le **PC880B** en lecteur silencieux , simple a utiliser.
Le **PC880B** est le seul lecteur integrant toutes ces possibilitées.Son prix est une deuxieme preuve de notre volonté de vous comprendre et de vous fournir le meilleur a chaque fois!!
Alors n'hesitez pas a dire aux autres personnes de le **BRANCHEZ!!!**

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

710 Frs

POWER COMPUTING FRANCE
15,Bld Voltaire 75011 PARIS
Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28

PROCHAINEMENT

CODE

▼ En retard

♥ coup de cœur

Cette rubrique vous expose chaque mois l'essentiel de l'actualité. La classification des logiciels s'effectue en fonction de leurs différents types pour vous en offrir une approche la plus agréable possible. A noter que les dates de sorties annoncées ne sont que purement indicatives.

ARCADE

Titre : HARLEQUIN
Editeur : Gremlin Graphics ♥ ▼

DECEMBRE 1991

La maison d'édition Gremlin Graphics ne nous avaient guère habitués à de tels retards. Patience...

Titre : THE CHAOS ENGINE
Editeur : Renegade ♥

JANVIER 1992

Les redoutables Bitmap Brothers nous proposent une mouture de Cadaver se déroulant dans un univers futuriste.

Titre : BIG RUN
Editeur : Sales Curve

JANVIER 1992

L'adaptation officielle de la borne d'arcade signée Jaleco plonge un pilote au coeur du Paris-Dakar.

Titre : CISCO HEAT
Editeur : Mirrorsoft

JANVIER 1992

Cisco Heat est une course-poursuite de plus. Sa réalisation pourra-t-elle faire la différence ?

Titre : CLIK CLAK
Editeur : Idea

JANVIER 1992

La société italienne Idea a composé un Puzzle Game à partir d'engrenages.

Titre : ELVIRA
Editeur : Flair Software

JANVIER 1992

Elvira, The Arcade Game arrive. Les amateurs de créatures plantureuses en auront pour leur argent.

Titre : HEREDIS
Editeur : Expose Software

JANVIER 1992

Heredis est un jeu de plates-formes bénéficiant de belles planches graphiques.

Titre : INDY HEAT
Editeur : Sales Curve

JANVIER 1992

Cette course de voitures roule sur les plates-bandes de Super-Sprint. Un manque certain d'originalité !

Titre : KILLERBALL
Editeur : Microïds ♥

JANVIER 1992

Ce titre s'inspire du film Rollerball. La rotation de la piste circulaire en trois dimensions est splendide.

Titre : LIQUID KID
Editeur : Ocean ♥

JANVIER 1992

Il s'agit du nouvel épisode de New Zealand Story. Un superbe voyage au pays de la tendresse et du fun.

Titre : OUTRUN EUROPA
Editeur : Us gold

JANVIER 1992

Des pilotes s'affrontent sur les routes et rivières de la grande Europe.

Titre : PAPERBOY 2
Editeur : Mindscape

JANVIER 1992

La célèbre borne d'arcade signée Tengen effectue son retour. Le but du jeu consiste à livrer des journaux.

Titre : PSYBORG
Editeur : Loriciel

JANVIER 1992

Psyborg est un jeu original. Il reprend le concept de Trailblazer mais avec trois dimensions.

Titre : SUN SHU SI
Editeur : Expose Software

JANVIER 1992

Malgré son jeune âge, la société Expose nous propose un brillant jeu d'arcade haut en couleurs.

SUR VOS ECRANS

STATEGIE

Titre : FLAG
Editeur : Gremlin Graphics ▼
NOVEMBRE 1991
Flag est le deuxième titre de la société qui accuse un sérieux retard.

Titre : EPIC
Editeur : Ocean ♥
JANVIER 1992
Les auteurs de F29 Retaliator viennent de mettre la touche finale à leur gigantesque projet. Test le mois prochain.

Titre : EXODUS 3010
Editeur :Demonware ♥
JANVIER 1992
Initialement baptisé Starflight Voyage, ce logiciel d'exploration spatiale s'annonce fantastique.

Titre : STORM MASTER
Editeur : Silmarils ♥
JANVIER 1992
A la tête d'une province, le joueur doit étendre son empire en orientant les actions de ses vassaux.

SIMULATIONS

Titre : BIRDS OF PREY
Editeur : Electronic Arts ▼
SEPTEMBRE 1991
Quelques difficultés de dernière heure ont retardé la sortie de ce simulateur de vol.

Titre : TORNADO
Editeur : Digital Integration ▼
DECEMBRE 1991
Un nouveau "chasseur furtif" fait son entrée sur le banc des retardataires.

Titre : AIR SUPPORT
Editeur : Psygnosis
JANVIER 1992
Ce simulateur de combat futuriste évolue au sein d'un univers en 3D filaire. Le côté stratégique semble très poussé.

Titre : PARAGLIDING
Editeur: Loriciel ♥
JANVIER 1992
L'éditeur français présente un simulateur de parapente : une idée vraiment originale.

Titre : SUPERSKI 2
Editeur : Microïds
JANVIER 1992
Filer à la vitesse de la lumière sur la poudreuse, slalom géant, saut, bobsleigh, etc. Pour les amateurs de glisse.

Titre : TENNIS CUP 2
Editeur : Loriciel ♥
JANVIER 1992
Après le succès remporté par le premier épisode, Tennis Cup entend remporter tous les suffrages.

Titre : TIP OFF
Editeur : Anco
JANVIER 1992
Ce simulateur de basket doit normalement être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.

Titre : VECTOR SOCCER
Editeur : Impulse
JANVIER 1992
Graeme Sousness's a accepté de donner son nom à ce jeu de football aux personnages représentés en 3D.

Titre : VROOM
Editeur : Lankhor ♥
JANVIER 1992
Le bolide endiablé engendré par Lankhor ne devrait pas tarder à franchir la porte des revendeurs.

Titre : WORLD CLASS CRICKET
Editeur : Audiogenic
JANVIER 1992
A l'origine du base-ball, le cricket est considéré comme un sport national en Angleterre.

AVENTURES

Titre : ABANDONNED PLACES
Editeur : Electronic Zoo ▼
SEPTEMBRE 1991
Ce jeu de rôle s'inscrit dans la lignée de Dungeon Master. Sera-t-il aussi riche ?

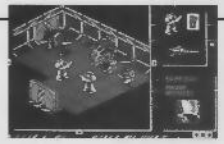
Titre : A.G. E.
Editeur : Tomahawk ♥
JANVIER 1992
Suite attendue d'Empire Galactique, A.G.E ne se fait pas prier pour combler les amateurs de jeux d'aventures.

Titre : BLACK CRYPT
Editeur : Electronic Arts ♥
JANVIER 1992
Le gigantesque projet composé par Electronic Arts pourra-t-il se mesurer à Eye Of The Beholder 2 ?

Titre : BLACK SECT
Editeur : Lankhor ♥
JANVIER 1992
Un curieux personnage fait son apparition dans un village du Perigord. Qui est-il ?

Titre : EYE OF THE BEHOLDER 2
Editeur : SSI ♥
JANVIER 1992
Contrairement à FTL (Dungeon Master), la société SSI tient ses promesses avec ce nouvel épisode de leur superbe jeu de rôle.

Titre : SPACE CRUSADE
Editeur : Gremlin Graphics
JANVIER 1992
Après Hero Quest (MB), le jeu de plateau Space Crusade va être adapté sur Amiga par la société Gremlin Graphics.



Titre : ULTIMA VI
Editeur : Origin ♥
JANVIER 1992
La saga du monde d'Ultima se poursuit au travers de ce sixième épisode exploitant à merveille les capacités de l'Amiga.

CES GENS-LÀ !

NOM : LORICIEL

Né en : Septembre 1983
Nationalité : Française

FONDATEURS : Laurant Weill, Philippe Seban

ANECDOTE :

Pour se faire connaître du grand public, la société Loriciel pratique le sponsoring. En 1988, une Porshe 944 Turbo aux couleurs de l'éditeur est menée de mains de maître par René Metge sur les circuits de la "Turbo Cup". Plus impressionnant, pour montrer à Philippe Seban que le chaton (mascotte de Loriciel) sait se montrer félin, Laurant Weill parcourt 2 500 Km sur une moto-neige lors du premier raid Harricana.

PRINCIPAUX TITRES :

L'Aigle d'or, Infernal Runner, Orphée, Bob Winner, Space Racer, Turbo Cup, Skweek, Panza Kick Boxing, Baby Jo.

MEILLEURES VENTES :

L'Aigle d'Or, Turbo Cup et Panza Kick Boxing flirtent avec le cap des 100 000 exemplaires vendus en Europe.

TITRES A VENIR :

L'Aigle d'Or 2, Bizzy Brothers, Psyborg, Paraplane.

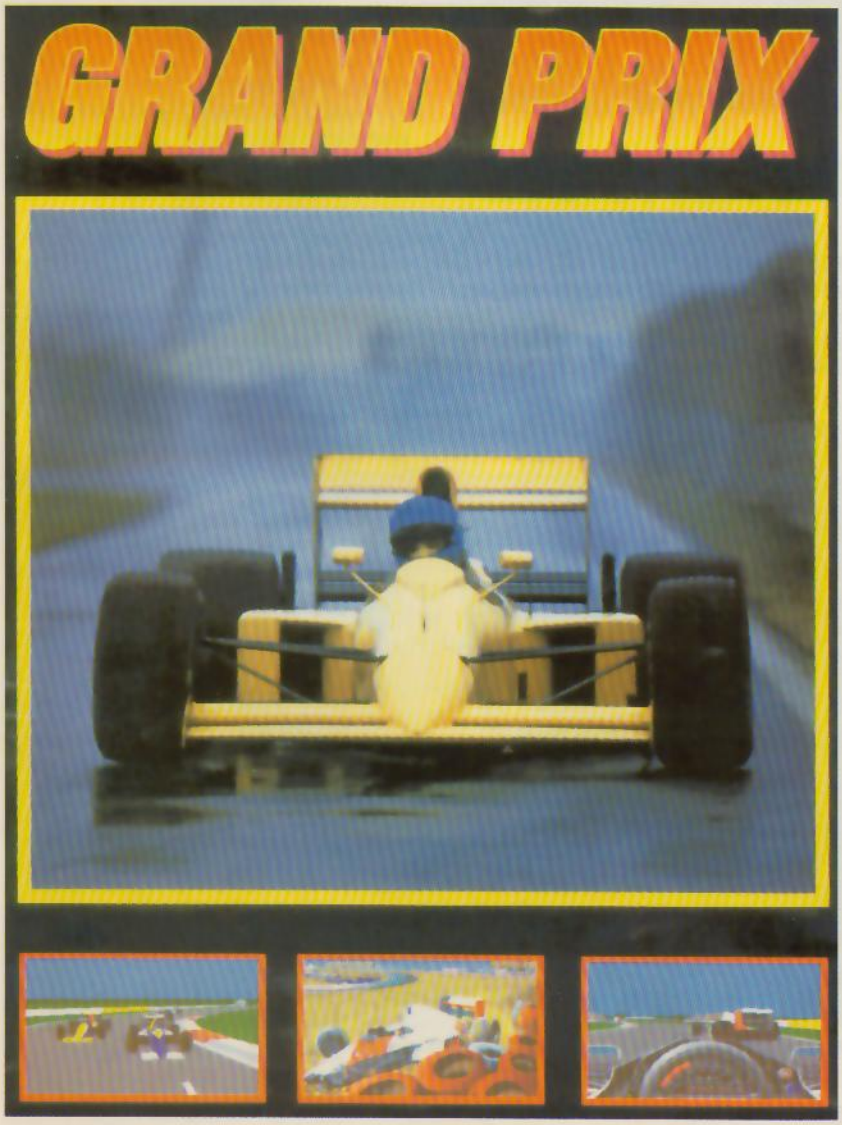
ANECDOTE :

Lors de sa création, la société fut baptisée Loriciels. En 1988, le logotype change et Loriciels devient Loriciel. Cette ablation littérale ne signifie en aucune manière une diminution des activités de la part de la maison d'édition. Il ne s'agit là que d'un détail d'ordre esthétique pour la définition d'un dessin bien équilibré, rien de plus.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Depuis la parution d'Indy 500, les amateurs de sports mécaniques brûlaient de découvrir de nouvelles sensations. Formula One Grand Prix dépasse de loin toutes leurs espérances. Ce simulateur de formule 1 signé Microprose propose au joueur de prendre part au championnat du monde 1991.
De la présence de chacun des circuits à l'authenticité des noms des pilotes et de leur dextérité, l'intégralité des données régissant cette épreuve est conservée.
L'action débute par la préparation des mécaniques. La phase suivante consiste à passer le stade des qualifications pour rentrer dans la course. La conduite du bolide s'adapte à tous les pilotes. En effet, de multiples options permettent de doser le réalisme des réactions du véhicule (boîte automatique, freinage en entrée de virage, invulnérabilité aux chocs, tracé sur la piste de la trajectoire idéale, etc). La course, représentée entièrement en trois dimensions, fourmille de petits détails saisissants à l'instar d'un mécanicien qui nettoie le pare-brise lors des arrêts au stand ou des pilotes qui poussent leurs véhicules accidentés en bordure du circuit. Formula One Grand Prix, de part sa richesse, remporte haut la main la course que se livrent les diverses simulations de courses automobiles.

Christian Roux



LES GRATINES

ADVANTAGE TENNIS - Infogrames
La société Infogrames monte au filet pour nous servir leur nouvelle simulation de tennis.
Un très bon investissement !

AGONY - Psygnosis
La vieille chouette créée par les auteurs de Unreal effectue un vol magistral. Je tiens personnellement à exprimer toutes mes félicitations au graphiste et au musicien de ce monument ludique.

L'AIGLE D'OR 2 - Loriciel
Malgré ses nombreuses qualités, dont de superbes animations, l'Aigle d'Or 2 manque de dynamisme pour pulvériser les moniteurs.

FIRST SAMOURAI - Mirrorsoft
First Samourai est une grande réussite. Ce jeu de combat comble les passionnés d'aventures exotiques.

FUZZ BALL - System 3
Une petite boule de poils doit collecter des objets éparpillés sur une série de plates-formes.
Un ensemble très réussi !

LEANDER - Psygnosis
A l'image d'Agony, Leander reste une œuvre magistrale. Le comble, la jouabilité du produit atteint des sommets.

MICROPROSE GOLF - Microprose
Ce nouveau simulateur de golf ne présente aucune touche d'originalité. Il se place néanmoins parmi les meilleurs du genre.

SON SHU SI - Expose Software
Avec cet excellent jeu de plates-formes, la société Expose Software fait cracher ses tripes à l'Amiga.

STORM MASTER - Silmarils
Ce nouveau logiciel de stratégie apprend aux joueurs à jongler avec les différents pouvoirs qui dirigent un Empire. A réserver aux joueurs confirmés.

UNE EPOQUE

PROTEGEZ-LE

Après les automobiles, les alarmes antivols gagnent l'intérieur des micro-ordinateurs. Ce concept nommé Computer Guardian est composé d'une carte, autonome électriquement, venant s'enficher au sein de l'appareil (sur un PC pour le moment). Sitôt connectée, cette dernière hurle au moindre déplacement de son protégé. Si ce dispositif décourage bel et bien les voleurs, elle risque de surprendre l'employé modèle qui décide de stationner son Mac en double file (les raisons d'un tel déplacement ne manquent pas dans les grandes entreprises) et de heurter par mégarde le chouchou de son patron.

LA VOITURE A L'HEURE DU FAST FOOD

Les grandes campagnes de recyclage des matériaux lancées par les constructeurs automobiles donnent naissance à d'incroyables (mais néanmoins vraies) informations. Un groupe de chercheurs américains vient en effet de lancer une fabrique de pare-chocs de voitures à partir de vieilles bouteilles de ketchup en plastique. A quand les premières disquettes Monsieur Propre ?

LE VELO LUMINEUX

Enfourcher un vélo pour une promenade nocturne est un acte vraiment audacieux. De face ou de dos, les cycles sont normalement équipés de dispositifs éclairants. De profil, à la croisée d'un carrefour, le vélo est totalement livré à la merci d'un automobiliste imprudent. La solution consiste à équiper les cycles de pneus réfléchissant les sources lumineuses et ce, jusqu'à 150 mètres de distance. Ce brillant procédé est actuellement testé par les valeureux postiers du Poitou-Charentes.

Les recherches menées par les différents laboratoires scientifiques conduisent notre monde vers des rencontres aussi curieuses que celle d'un antivol pour ordinateur, d'un usage inattendu de bouteilles de ketchup, ou encore d'une éponge qui absorbe des quantités monstrueuses de liquide. Quelle époque !

LE TISSU DE VERRE

Vous connaissez déjà le tissu tissé par les vers. Mais saviez-vous que ces "barquettes" à l'apparence plastique utilisées principalement dans la conservation d'aliments et l'usage en fours à micro-ondes appartient à cette même famille de matériaux : le verre. Dès sa mise en forme, ce tissu de verre est enduit d'une matière plastique fluorée. Une telle association lui permet de résister à des températures allant de -200 à + 260 °C. Cette matière préserve également son contenu de l'intrusion de la lumière, de l'humidité et des redoutables micro-organismes.

UNE GIGA-EPONGE

Sous l'étrange sobriquet de Sorbarix A20 se cache une éponge à la capacité d'absorption absolument incroyable. Son poids à sec n'est que de 400 g et ses dimensions réduites à une brique de 790 x 580 x 5 mm.
En moins de trente secondes, cette gloutonne peut avaler l'équivalent de 16 litres de liquide (sa capacité maximale est de 20 l).

Ce matériau est utilisé dans la protection des bâtiments contre les dégâts provoqués par les eaux.
Le sorbarix A20 peut conserver sa pitance pendant plusieurs jours sans aucun risque de fuite.

"A gauche, le tissu de verre supporte des températures de 260° C"

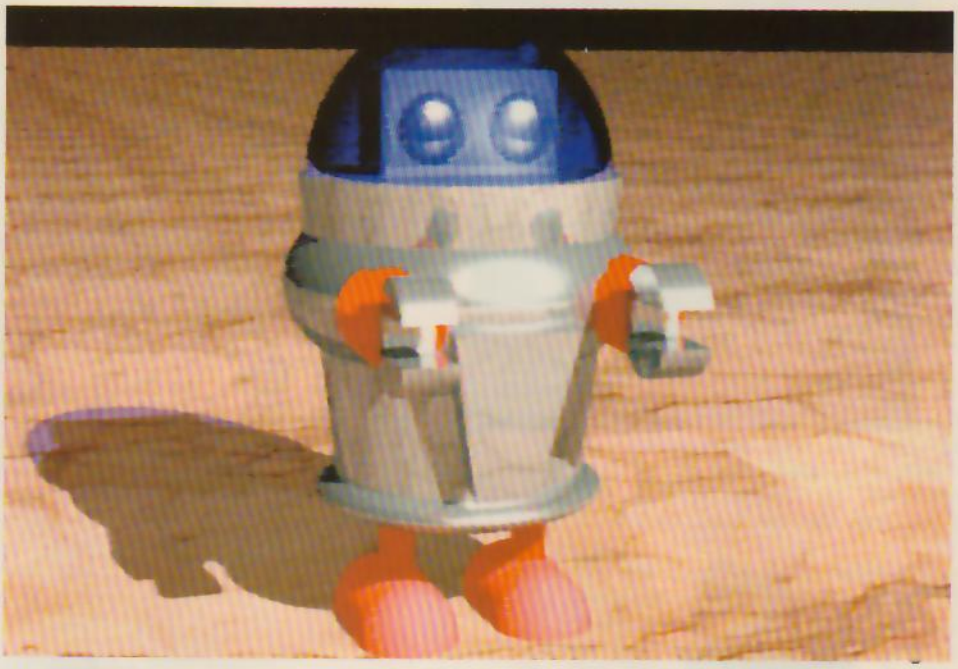
FORMIDABLE !

TRANSMISSION PAR INFRA-ROUGE

Pour transmettre ses données d'un poste de travail à un autre l'utilisateur doit inévitablement passer par un échange de disquettes ou par un encombrant câble qui véhicule l'information. Il existe aujourd'hui un dispositif de transmission des fichiers codés en Ascii par infra-rouge. Ce système se compose de deux émetteurs-récepteurs qui se chargent des transferts sur des distances allant de 0.2 à 150 mètres pour une vitesse réglable de 300 à 19 200 Bauds.

HI AMIGOS !!

Ça bouge de l'autre côté des Alpes ! Un groupe de users Amiga, nommé Studio Imagelab, devance l'ouverture de l'Europe en nous envoyant d'Italie leurs images 3D.



Christian Roux *Robot*

LE CDTV A L'HONNEUR

Dans un hors-série consacré aux innovations technologiques de l'année 1991, notre confrère "Industries et Techniques" souligne la naissance du CDTV comme un événement majeur. La balle est aujourd'hui dans le camp du grand public pour que cette machine prenne son véritable envol..

"Le CDTV reçoit des lauriers"

PIN'S

Commodore c'est le pied.

Le Pin's Musicien.

145 F.

Les 4 PIN'S collector dans leur écrin.

Le Pin's Arts Graphiques.

BON DE COMMANDE PAGE 98

Quatre PIN'S émaillés tirés à 2000 exemplaires d'après quatre dessins originaux sont livrés dans un écrin bleu marine style bijouterie.

Le Pin's Joueur.

CONNEXION COMREV

– **BootGen** : Ce programme crée un menu au boot qui vous permet de lancer 10 programmes de votre choix, qui seront automatiquement exécutés. Version 3.4, exécutable seulement, auteur : Frank Enderle.

– **Conquest** : Lore of Conquest est un jeu de guerre comme Risk, le but est de conquérir le monde. Plusieurs mondes sont disponibles (comme dans Populous), un jeu qui se joue à deux. Version 1.6, avec des cartes de galaxies incluses. Exécutable, version shareware. Auteur : Michael Bryant.

– **Convert** : Convertit un fichier Object en une source C qui peut être insérée avec l'ordre '#include' dans vos propres programmes. Version 1.0, source incluse, auteur : Frank Enderle.

– **DosManager** : un utilitaire permettant de copier, détruire, déplacer,visualiser une image, jouer un échantillon, renommer, des fichiers. Il est aussi possible de créer ses propres commandes avec Dos-Manager. version 1.0, shareware, exécutable, Auteur : Jurgen Stohr.

– **OctaMEDDemo** : un joueur de "song" avec quelques exemples pour OctoMed, une version spéciale de MED qui peut jouer 8 pistes en même temps. Auteur : Amiganuts United.

– **VTest** : Un petit programme permettant de vérifier la présence d'un virus, teste les vecteurs de l'Exec-Base et quelques routines comme DoIo. Version 1.0, inclut les sources. Auteur : Frank Enderle.

– **TermA** : Un programme de télécommunication écrit pour L'AmigaOS, version 2.x (Kickstart 37.74 et WB 37.33 ou supérieur, Kickstart 37.175 et WB 37.52 préférable). Offre la possibilité de configurer totalement le programme contrôle Arexx Complet, Transfert XPR, Identification automatique d'un fichier après son téléchargement, couper-coller à la souris, téléchargement automatique, buffer de taille illimitée, émulation VT100/VT220/ANSI, etc. Version anglaise et allemande, version 1.8a. Inclut la version totale du code en C et en assembleur. Auteur : Olaf'Olsen' Barthel.

– **AccentA** : Un convertisseur universel d'accent pour Amiga, IBM-PC, MacIntosh et C64 et ceci dans la plupart des langues d'Europe de l'Ouest. Version 1.6, interface graphique, de nouvelles fonctions plus simples et plus performantes. Auteur : Michel Laliberté.

La vie du serveur 3615 Comrev au quotidien... Les nouveautés : en téléchargement, l'espace jeux, les petites annonces, le guide. Ce mois-ci vous trouverez en téléchargement un grand nombre de logiciels. Tous ces programmes sont disponibles dans la rubrique téléchargement, accessibles par le mot-clef TELE. Ils sont tous compactés avec Pkzip ou Lharc.

– **ArcL** : Un utilitaire vous montrant la Liste des fichiers contenus dans les archives compactés avec ZOO, ARC et LZH. Auteur : Oliver Graf, T.O.M. Software.

– **FracBlank** : un utilitaire permettant d'effacer l'écran lors d'une inactivité du système pendant un temps X. Trace en temps réel une fractale tirée du journal "Scientific American" de septembre 1986. Version 1.4, inclut source en C et assembleur. Version pour DOS 2.0. Auteur : Olaf Olsen Barthel.

– **KeyMacro** : Un programme permettant de définir des macros pour votre clavier (environ 8 fonctions par touche). Version 1.12, inclut source en C et assembleur. Auteur : Olaf Olsen Barthel.

– **SetBatt** : Un utilitaire permettant de modifier les informations contenues dans la Ram non volatile de l'A3000. Permet d'ajuster les time-out du SCSI et d'autres constantes de temps. Inclut source en C et assembleur. Version AmigaDOs 2.x. Auteur : Olaf Olsen Barthel.

– **termLite** : Un petit, mais puissant programme de télécommunication pour l'AmigaOS 2.x. Peut être résident, supporte le couper-coller à partir d'une fenêtre. Source en C. AmigaOS 2.x demandé. Auteur : Olaf Olsen Barthel.

TRUCS ET ASTUCES

Beaucoup de personnes n'arrivent pas à exécuter leurs programmes téléchargés car ils sont compactés. Il faudra donc les décompacter. On peut trouver quel est le compacteur utilisé grâce à l'extension du fichier. Voici une liste des différentes extensions suivies du nom du compacteur correspondant :

".ARC" : ARC
".ZOO" : ZOO
".WRP" : WARP
".LZW" : LhWarp
".LZH" : LHARC
".LHA" : LZ
".ZIP" : PkaZip (ou Unzip)
".DMS" : DiskMasher (compresseur de disquettes)
".ZOM" : Zoom (compresseur de disquettes)
".Z" : Compress
".TAR" : Tar
".UUE" : UUencode

VISITE DES RUBRIQUES :

Voici quelques rubriques bien connues de nos Commodoristes sur Minitel.
La tribune (TRIB) où tout le monde pose et répond à des questions sur l'Amiga, et qui sert aussi à communiquer des nouvelles de notre ordinateur préféré.
Les petites annonces (PA) où le marché de l'occasion fait rage ,quelque soit ce que vous avez à vendre, vous trouverez un acheteur (pour l'Amiga bien sûr).
Les jeux, oui vous pouvez jouer et gagner des heures ou des minutes en 3614, ainsi il vous sera possible de télécharger à moindre frais.
N'oubliez pas le shopping , la consultation des sommaires des anciens numéros, ainsi que l'achat de nos anciens numéros, le kit de téléchargement et la rubrique où vous pouvez consulter le guide de l'environnement de l'Amiga, tous les produits recensés par nos services y sont décris.
Nous nous retrouvons le mois prochain avec le hit du téléchargement, ainsi que les meilleures questions (et les plus hilarantes) trouvées dans la BAL Comrev ou dans la Tribune. Si vous avez des questions sur l'Amiga ou le serveur, n'hésitez pas à me contacter en BAL COMREV, choix BAL+Envoi.

Olivier Mangon

REQUI

Ah ! Cette année commence plutôt bien ! Pour une fois, un charmant lecteur a eu pitié de nous, il ne nous a pas envoyés 12 pages de questions, mais a préféré nous faire part de ses aventures SyQuestiennes, que voici. Merci Lucien.

LES DEBOIRES DES LECTEURS

"Depuis quelques temps, j'envisageais l'achat d'un disque dur doté d'un contrôleur SCSI pour mon Amiga 500. Au passage, notons que la norme SCSI autorise la connexion de 7 unités en chaîne (cela a son importance, vous verrez plus loin pourquoi). Mais je me suis dit que 52 Mo, cela se remplit très vite, et que l'espace de travail restant devient vite insuffisant. Alors je me suis tourné vers les disques amovibles de la marque SyQuest. Ceux-ci respectent la norme SCSI, donc pas de problème avec un contrôleur du même type, et de plus ils offrent une capacité de 44 Mo formatés par cartouche. Vous pouvez en théorie changer de cartouche quand vous le souhaitez, et même faire des échanges avec des amis (là, ça se complique, et le but n'est pas toujours atteint).

J'entrepris donc quelques recherches auprès des revendeurs, qui aboutirent rapidement à une conclusion : TROP CHER !! En effet, pour l'A500, il est très difficile d'acheter un contrôleur sans disque dur, car ces derniers sont montés en série et en usine pour la plupart des modèles. Donc la solution n'est plus : contrôleur + SyQuest, MAIS contrôleur + disque dur + SyQuest en seconde unité. Je me consolais en espérant trouver rapidement une solution. Je fis quand même un tour avec mon fidèle binome de développement au salon "Micro & Co", on ne sait jamais... Et j'ai eu de la chance de trouver un lecteur et un contrôleur à bas prix. Mon collègue, possédant déjà un contrôleur pour A2000 équipé d'un disque dur, se contenta de la platine SyQuest nue profitant de l'aubaine qui nous était offerte.

Après cette rapide excursion, nous partîmes à la recherche de cartouches afin d'alimenter ce petit monstre, mais aussi d'un câble qui permettrait de connecter, comme le permet la norme SCSI, le SyQuest en série en deuxième position derrière le disque dur de l'A2000. Nous avions décidé de nous rendre chez un spécialiste MacIntosh, car nous savions que sur cette machine le SyQuest avait fait ses preuves. Pas de problème pour les cartouches, celles-ci sont standards, donc nous en prîmes une chacun.

En revanche, lorsque Bruno (mon collègue) demanda au revendeur un câble pour effectuer la connection en série avec son Quantum, le premier problème survint. Nous lui expliquons que la carte contrôleur dispose d'une sortie 25 broches (ce qui pour lui est normal), et que le disque amovible requiert en entrée une prise dotée de 50 fils (2 x 25). Il comprit alors qu'il s'agissait d'une platine nue, et nous répondit qu'il fallait faire soi-même le câble. Car en général, toute unité SCSI supplémentaire (qu'il s'agisse d'un disque dur, d'un SyQuest ou d'un streamer), est vendue dans un boîtier externe disposant de l'alimentation nécessaire, ainsi que des sorties pour la connection en série. Il nous fallait donc trouver un magasin de connectique qui réaliserait le dit câble, mais à 18 heures passées un samedi, il est trop tard.

De retour chez moi, j'entrepris d'installer le tout sur mon A500. Tout se passa très bien : l'installation du contrôleur se fit sur le bus externe, je connectais la petite prise d'alimentation sur le SyQuest, ainsi que le câble SCSI (50 broches lorsqu'il s'agit du premier lecteur, c'est pour cette raison que je ne connus pas les problèmes de Bruno).

Je rallumais ma machine et introduisis la cartouche. Après formatage et choix des différents paramètres de configuration (autoboot, partition...), je fis un reset pour vérifier l'autoboot. Aucun problème, le bureau fit son apparition très rapidement, et je pouvais dès lors commencer à installer mes logiciels préférés. Seulement, à peine j'eus le temps d'y penser, que mon lecteur s'arrêta tout seul ! Je refis un reset, et tout semblait redémarrer comme si de rien n'était. Mais voilà, après 1 à 2 minutes d'utilisation, le lecteur stoppa de nouveau. Alors là, je commencais à m'énerver sérieusement, et entamais une longue série de tests, afin de localiser la panne, si panne il y avait. Après une vingtaine de resets, je m'aperçus que l'arrêt était provoqué par l'insertion d'une disquette dans le lecteur interne. Deux solutions : soit il s'agissait d'un gros conflit entre le pilote du lecteur de disquette ("trackdisk.device") et le contrôleur SCSI ("scsi.device"), soit d'un problème d'alimentation. La première solution n'était envisageable que si la carte contrôleur avait été endommagée ou buggée. Bruno et moi décidions de monopoliser le téléphone dès le lundi matin. J'appelais donc le revendeur en lui exposant mon problème ainsi que mes idées. Il écarta le manque de tension en me confirmant qu'il avait "gonflé" des 500 jusqu'à l'agonie, et que l'alimentation tenait bon. Il se proposa très gentiment de m'échanger la carte SCSI pensant que celle-ci était défaillante.

Pendant ce temps, Bruno alla chez un fabricant de câbles afin de résoudre son problème de connection. Quelques jours plus tard, je récupérais un contrôleur tout neuf, et recommencais la manip. Rien à faire !

Cette fois-ci, je voulus ruser en copiant la disquette d'installation dans le RAD afin d'éviter les accès disques. Malheureusement, une fois le formatage terminé, l'utilitaire réclama la disquette en "df0:" pour copier je ne sais quel fichier de configuration. Et là, comme par hasard, tout s'éteignit. De toute façon, je ne pouvais pas me passer du lecteur interne. Je remarquais la présence d'un jumper sur la face arrière du SyQuest qui, à mon avis, servait à identifier le numéro de l'unité SCSI. Je ne vous cache pas que je les ai tous essayés, et qu'il s'agit bien du numéro de votre unité, ce qui ne changea rien à mon problème.

Disposant d'un contrôleur neuf, je décidais d'échanger mon SyQuest. Mais rien n'y faisait, mon lecteur neuf s'arrêtait toujours. Je ne voyais plus qu'une solution : le gros "read/write" sur la cartouche. En effet, lorsqu'une erreur de lecture/écriture se produit sur un disque dur, le contrôleur isole cette erreur et la rend inaccessible au système en rangeant son adresse dans un emplacement où lui seul peut accéder. Vous voyez tout de suite que si la phase de formatage bas niveau n'est pas finie, et qu'une grosse erreur physique apparaît sur la cartouche, le contrôleur ne peut la repérer puisque le formatage normal n'est pas effectué. En effet, les disques durs étant installés en série, le problème ne se pose que pour les cartouches.

Tout fier de ma trouvaille, j'allais changer ma cartouche. Mais, comme je m'y attendais, cela ne marchait toujours pas. Entre temps, Bruno avait trouvé un câble, mais une fois connecté, plus rien n'était reconnu : ni le disque dur, ni le SyQuest. Il m'avait confié qu'il voulait racheter un deuxième contrôleur, alors que celui qu'il possédait pouvait gérer 7 unités, car il ne savait plus par quel bout connecter son SyQuest. Il se décida finalement à faire changer son câble, en espérant que celui qu'il possédait était défectueux.

Quant à moi, je finis par appeler un ami électronicien, qui me dit froidement : "t'as pas assez de pêche pour faire tourner le moteur du SyQuest et le moteur du lecteur interne en même temps, donc dès que ce dernier se met en route à l'insertion d'une disquette, il pompe du jus, et ton lecteur à cartouche n'a plus assez de courant pour maintenir sa vitesse de rotation, et donc il s'arrête de lui même." FACILE, je m'en doutais !

Le lendemain, je courus chercher une alimentation, et revins avec une 200 Watts, en gros 5 fois plus puissante que celle fournie d'origine. A ce moment, je m'étais juré que si

ESTER

cela ne fonctionnait pas, j'arrêtais l'informatique pour me lancer dans la poterie bretonne. Après 3 semaines de marathon, je pus enfin profiter de mon système (ouf, j'échappais à la poterie) : il s'agissait bel et bien d'un problème d'alimentation.

Dans le même temps, Bruno récupéra un câble neuf, et cette fois-ci, tout était reconnu par le workbench : les Quantum et le SyQuest. Il totalisait donc sur un seul contrôleur, les 52 Mo du disque dur, plus les 44 Mo de la cartouche.

Conclusion : dès que vous désirez augmenter les périphériques de votre A500, procurez-vous une alimentation pour compatibles. Je suis d'avis qu'il faut connaître quelqu'un pour effectuer les connections, bien que ce ne soit pas compliqué, puisque les tensions sont standards (+12V, -12V, +5V,0). De plus, le rapport puissance/prix est imbattable, et vous pourrez connecter n'importe quoi sans aucune crainte. Maintenant, en ce qui concerne l'achat du contrôleur, vérifiez que ce dernier soit bien à la norme que vous désirez, et qu'il gère parfaitement le périphérique que vous lui connecterez.

Il est fort possible que votre contrôleur reconnaisse comme il se doit le lecteur amovible, mais par contre qu'il ne gère pas le changement de cartouche. Car il faut savoir que l'un des intérêts majeurs de ce type d'appareil, est de pouvoir manipuler 44 Mo comme une disquette avec les avantages du disque dur (vitesse, capacité, débit), ceci sous-entend la possibilité d'échanger des cartouches entre amis comme vous avez l'habitude de le faire avec les 3'1/2.

Pour ce qui est de la connection sur une carte disposant déjà d'un disque dur, vous pouvez aller chez Komelec (on leur fait de la pub car ils ont été supra sympas) qui vous feront un câble identique à celui qui relie votre disque à la carte, à la seule différence qu'il sera plus long et disposera d'autant de prises en son milieu que vous avez d'unités. Dans le cas de Bruno, il avait une prise qui partait du contrôleur, puis 20 cm plus loin, une deuxième qui était connectée au disque, et une troisième terminale reliée au SyQuest. Mais rien ne l'empêche d'en rajouter une quatrième si demain il décide d'acheter un lecteur de CD-ROM par exemple, et qu'il désire le piloter à partir du même et unique contrôleur.

Les bricoleurs savent déjà en gros ce qu'il faut : une nappe de 50 fils d'environ un mètre, 1 prise 2 x 25 femelles pour la connection sur la carte, et autant de prises du même type qu'il y a de périphériques (je précise qu'il s'agit de prises sans soudure pour ceux qui n'ont pas l'habitude). Deux derniers conseils, veillez à bien repérer les encoches et le côté du fil rouge (qui sert a repérer le sens) afin de reproduire stricto sensu les mêmes connections que celles du câble originel. De plus, pensez à bien positionner les jumpers de chaque unité afin d'éviter les conflits.

Que vous dire d'autre, à part qu'il est très agréable de posséder 44 Mo, en sachant que si vous désirez 44 Mo de plus, cela ne vous coûte que 600 F. Par exemple, je suis en train de me faire une cartouche réservée uniquement aux domaines publics, et j'en ai une autre qui ne contient que des utilitaires de développement.

Je ne vous ai pas parler de l'échange des cartouches entre amis, dans la mesure où beaucoup d'autres problèmes sont apparus.

Amis SyQuestiens et amateurs de configurations bizarroïdes, nous vous saluons."

Lucien et Bruno

PHOENIX - DP

LA REFERENCE DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°1	AFFICHAGE TOUTES RESOLUTIONS	3 DISKS
N°2	SCROLLING ET SOUNDTRACKER	4 DISKS
N°3	ANIMATIONS BOBS ET SPRITES	4 DISKS
N°4	SHADOW OF THE BEAST III	4 DISKS
N°5	SPECIAL EFFETS SPECIAUX	4 DISKS
N°6	REALISATION D'UNE MEGADEMO	4 DISKS
N°7	ANIMATIONS 3 D	4 DISKS
N°8	EFFETS SPECIAUX.....LE RETOUR	4 DISKS

L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET EXEMPLES COMMENTES

150 Frs par numéro

GRACE AUX COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS REALISEZ VOTRE PROPRE DEMO EN PUR ASSEMBLEUR EN UN TOUR DE MAIN. VOTRE AMIGA N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS DEJA 8 NUMEROS PARUS.

DEMOS ET MEGADEMOS

1549	DREAMSCAPE	par Aurora
1550	MUTAMANIA	par Risk
1551	HERE WE ARE...	par Awake
1554	D-MO	par D-Mob
1555	OUTLAND	par Rebels
1557	INSPIRATION	par Kefrens
1558	RAY OF HOPE 2	par Majic12
1559	COMPFAIR 91	par 23C.
1560	Techno Fright	par Divina

MUSIC DISKS

1575	TUNE DISK 2	par Starlight
1576	INTRUDER	par Vanish
1578	Technomania 2	par Shining
1581	Sonic Boom	par Jester
1582	Autum Nights	par Palace
1585	Music Box	par Tension
1586/87	Bruno's Music Box 3 (2 disks) par Anarchy	
1588	Face another day	par Razor

MUSIC DISK DU MOIS

1590/1591 HIS MASTER'S NOISE par Mahoney & Kaktus (2 disks)

UTILITAIRES

1525	CRUNCHMANIA V 1.4
1534	MESSY SID II
1527	WORLS DATABASE 2.0
1526	NASP V 2.0
1523	PRODATA DEMO
1531	PIXEL 3D DEMO
1532	MATH PLOTTER V 2.0
1528	MEGABOARD V 3.0
1522	VIRUS CHECKER V 5.26
1535	3D LOOK

UTILITAIRE DU MOIS

1517/18/19/20/21 WORKBENCH 2.0 PACK
(5 disks)

kickstart 2.0, Install 2.0, extras 2.0 workbench 2.0 et Fonts 2.0

le systeme 2.0 accessible avec 2 ou 3 megas de memoire pour A500 et A2000

JEUX ET PREVIEWS

1492	MIG 29M
1493	BLUES BROTHERS
1494	DOUBLE DRAGON III
1495	CISCO HEAT
1496	HUDSON HAWK
1501	FIRST SAMOURAI
1503	LEANDER
1506	BOSTON BOMB CLUB
1507	RUBICON

COLLECTION FRED FISH
400 - 560

AMOS PUBLIC DOMAIN
1 - 197

Prix des disquettes 20 Frs

Les 10 Disks : 140 Frs

ENVOI RECOMMANDE + 20 FRS

CATALOGUE COMPLET SUR DISQUETTE CONTRE 10 FRS REMBOURSABLE DES LE PREMIER ACHAT
ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER

PHOENIX - DP 90 Rue Dragon 13006 MARSEILLE Tel: 91 53 19 72

AMIGA 3000

VDS AMIGA 3000-25 MHZ, 3 MO DE RAM, DD 42 MO, MONITEUR MULTISYNCHRO, 2 LECTEURS 3"1/2 + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES COMPATIBLE EPSON + NOMBEUX LOGICIELS ORIGINAUX (C, TABLEUR...) + DOMAINES PUBLICS + LIVRES ET PUBLICATIONS. PRIX : 22 000 F. CONTACTER P. AMIABLE AU (1) 40.99.43.34. AUX HEURES DE BUREAU.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000 + MON. COULEUR 1083S + SOURIS + JOYSTICK + LOGICIELS + LIVRES + DISQUETTES NEUVES + BTE RANG. PEU SERVI ET SOUS GARANTIE : 5 500 F. TEL : 47.69.96.40.

VDS A2000B + 2 LECTEURS INT. + 1 LECTEUR EXT. = MONITEUR 1084 + SAMPLER + LOGICIELS ORIGINAUX + CITIZEN 120 D + LIVRES= 7 000 F (OU SEPARES) : 48.70.16.63.

VDS A 2000B + 1084S =CARTE 68030 (33 MHZ) = 4 M 32 BITS + DD 20 MO + SOFTS ORIGINAUX : SCULPT 4D, DIGIPAINT, ETC. FAIRE OFFRE POUR LE TOUT. DEYRIES. TEL : 42.81.99.00.

VDS AMIGA 2000B + DD 40 M + EXT 4 M + FLICKER FIXER + MONIT EIZO MULTISYNC 13 000 F AT2286 + EGA + DD 40 M + 5 1/4 + 3 1/2 POUR 4 000 F. LE TOUT : 16 000 . TEL : 45.28.78.28.

VDS A 2000 + 3 MO RAM + DD 52 MO + LECT 3"5 EXT RN + CARTE XT + LECT 5"1/4 + IMPRIMANTE + MON. 1084S + NBREUX LOGICIELS. VDS 10 000 F. TEL : 44.25.32.91. (ERIC)

VDS AMIGA 2000 + MON. COUL. 1083 S + SOURIS . JOYSTICK + LOGICIELS + DISQUETTES NEUVES + BTE RANG; + BUREAU + LIVRES. GARANTI 1 AN : 5 000 F. TEL : 47.69.96.40.

VDS URGENT A 2000B + MONITEUR + 4 MEGA RAM + CARTE SCSI ICD + D. DUR 80 MO AGE DE 6 MOIS S/GARANTIE. PRIX 8 500 F. A DEBATTRE. TEL : 39.81.66.48. APRES 8 H.

VDS AMIGA 2000 B 3 MO + DD 32 MO + CARTE XT 640 KO + LECT. 3,5" EXT ; KSWB1.3 + SAS - C5.10 + EXCELLENCE 2.0 F + MAXIPLAN 2.0 F ; LIVRES + ARK ; 15 000 F ; TEL : (1) 42.06.40.58.

VDS A 2000 ETENDU 3 MO DOUBLE LECTEUR SCANE GOLDEN LOGICIELS PAO DAO JEUX ETC. MATERIEL PEU SERVI GARANTIE 9 MOIS. PRIX : 7 500 F TEL : 48.51.57.75.

VDS AMIGA 2000 - EMULATEUR MAC - GENLOCK GST30 - ENCODEUR EPAL - LECT EXT APPLE - 2EME LECT INT - DIVERS LOGICIELS - 9 000 F - 43.65.79.37.

VDS AMIGA 2000 B + CARTE AT + DD GVP HCD + 52 Q - 2MO RAM + 1 LECTEUR EXT. 3 1/2 + BIBLE AMGA + LIVRE DU GRAPHISME. PRIX 18 000 FRS A DEBATTRE. TEL : 28.49.54.93 (APRES 18 H EN SEMAINE).

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 + CARTE BASEBOARD (TOTALE = 1 MO CHIP 2 MO FAST) + NORDIC POWER. I.E TOUT 2 900 F. BUNO AU 48.86.27.73.

VDS AMIGA 500 + EXT A500 + MONI. COULEUR PHILIPS + 1 JOY + 1 SOURIS + DISKS DE JEUX LE TOUT TRES BON ETAT : 4 000 F. CONTACTER PHILIPPE AU 46.64.51.78. (APRES 19H).

VDS A500 + A 1084S + A 501 + STAR LC 10 + LECT EXT + 300 DISKS + INTERFACE PUISSANCE + NBX DOCS + MAGS TEL : 39.80.17.51.

VDS AMIGA 500 PLUS CAUSE ACHAT AMIGA 2000 PRIX 2 600 F. TEL : 22.51.89.77.

VDS A500 + ECRAN = JEUX + PGS DESSIN TITRAGE 3 500 F TBE. TEL : 42.70.05.89.

VDS AMIGA 500 (1 MEG) + MONITEUR 1084S PRIX : 3 100 F. TEL : 47.26.56.39. EN SEMAINE APRES 16 H 30. LE WEEKEND APRES 20 H.

VDS AMIGA 500 MONTE A 1 MO AVEC MONITEUR COULEUR 1084S + LOGICIELS ET DOC : 3 200 F. ENCORE 6 MOIS DE GARANTIE. TEL : 45.41.78.00. PARIS (REPONDEUR).

VDS AMIGA 500 + EXT 512 KO (HORLOGE) : 2 000 F. FABRICE AU 30.51.85.25. (APRES 18 H).

VDS CAUSE ACHAT 2000 1 AMIGA 500 TRES BON ETAT = EXT 512 + MONITEU COULEUR 1084 + LOG. JEUX PRIX : 2 500 F. TEL : 46.78.00.96.

VDS AMIGA 500 + A 501 : 2 000 F + EXT 2 MO : 900 F + A 590 : 1 700 F. MATERIEL TRES PEU SERVI. TEL : 45.97.87.97 APRES 18H. F 19 : 150 F ; F29 :190 F ; 3DTOOLS : 350 F.

VDS A500 + EXT. 512 K + DIGIT SoNORE + 45DISKS 3 200 F. TEL : 92.81.29.74. VITAL STEPHANE 14 LOT LE BACHELARD 04400 BARCELONNETTE.

C 128

VDS C 128 D + MONITEUR COUL. 1901, CLAVIER. IMP. SEIKOSHA, JOYSTICK, TABLE ORDINATEUR, JEUX 43 DISKS LOGICIELS : 5 500 F. TEL : 45.45.71.29. APRES 19 H.

DIVERS

VDS EPSON LQ500 (08/88) IMPRIMANTE 24 AIG. BON ETAT DOC + EMBAL. PRIX 1500 F. TEL : (1) 40.44.44.84.

VDS INTERFACE MIDI (2 MIDI IN, 1 OUT, 1 THRU) : 250 F ET MUSIC-X (SEQUENCEUR) : 350 F + 1 H DE FORMATION. TEL 45.77.77.16. (PARIS 15. DEMANDER EMMANUEL).

VDS AMSTRAD PC 2086 DSK DUR 30 MEGAS JEUX PROGR. PRIX : 7 000 F. URGENT, 8 RUE DE CAUDRY 59400 CAMBRAI.

VDS LOGICIELS DOMAINES PUBLICS (DEMOS/JEUX/UTIL...) CATALOGUE CONTRE TIMBRE A 4 FRS. FREE WORLD DP, BP 201 54202 TOUL CEDEX. LA DISQ. 13 F !!!

ACH CARTE AT 2286 COMPLETE AVEC MS DOS ET LECTEUR FAIRE OFFRE. TEL 46.87.23.56. POSTE 1156 HEURES BUREAU - MR FITOUSSI.

VDS PAGESETTER 2 : 700 F ETAT NEUF ORIGINAL. DAUD JEAN-MICHEL B6 TERRASSES DE PROVENCE 83300 DRAGUIGNAN. TEL : 94.67.36.23.

VDS IMPRIMANTE COULEUR XEROX 4020 TBE REVISEE OCT 91 + ENCRES + PAPIER + TRANSPARENTS + DRIVER LE TOUT 6 000 F. TEL : (1) 42.81.12.86. REPONDEUR.

VDS PR 2000 CARTE XT A 2088 + LECTEUR + DOCS : 780 FRS ENVOI COLISSIMO + CR. TEL DOM. : 85.84.93.87. TRAVAIL : 85.26.60.55.

VDS SCANNER HANDY T6C (4096 COUL.) + DPAINT4 + DP PHOTO LAB : 3 300 F(VAL : + DE 6 000 F) OU ECHGE ... VDS CARTE PC KCS (1,5 MO) + LOGS : 1 900 F (ACH : 3 300 F). TEL : 46.97.17.47.

VDS NORDIC POWER (CARTOUCHE POUR A500) CHERCHE CONTACTS IMAGES 3D ET PROGRAMMES ASSEMBLEUR REGION LIMOUSIN. TEL : 55.03.65.41. LE SOIR.

VDS EXTENSION MEMOIRE MICROBOTICS 4/8 MO : 2 000 F + 700 LES 2 MO (LE TOUT ETAT NEUF) RAMOS DANIEL 48.82.42.79. (94 VAL DE MARNE).

VDS GENLOCK MAGNI POUR AMIGA 2000 TRES PEU SERVI. FAIRE OFFRE. MR ORENSTENE : 43.66.22.33.

VDS KIT XT POUR AMIGA 2000/2500/3000, ETAT NEUF, PRIX 1 000 F A DEBATTRE. TEL : 66.78.60.80. DE 13H A 20H.

VDS INEDIT PGM PERSO D'ASTROLOGIE SUR AMIGA : CIEL ASTRAL + INTERPRETATION TRES DETAILLEE EN FRANCAIS : PRIX 290 F. DEMO : 15 F. J BANLIN 3, IMPASSE DES MURIERS 33127 MARTIGNAS.

VDS SYNTHE YAMAHA S-22 (16 VOIES MULTITIMBRAL 8 CANAUX) : 4 800 F. CONTACTER CHRISTIAN 34.89.34.44.

VDS CARTE ACCELERATRICE GVP A3001 28 MHZ AVEC 4 MO DE RAM 32 BITS ET INTERFACE DISQUE DUR AT. PRIX : 8 000 F. GARANTIE 3 MOIS. TEL : 42.41.90.71.

VDS STATION AMIGA 250068020 + MULTISYNC + FLIKER FIXER, CARTE XT DISK EXT. 4 MEGAS 32 BITS PRINTERS TRES BON ETAT PRIX BAS. TEL : 35.89.90.36. OU 37.37.69.74.

VDS CONSOLE NINTENDO 350 F + 9 JEUX 230 F L'UN - ETAT NEUF - TEL : 49.61.34.59.

CONTACTS

CH CONTACTS SUR REIMS AFIN DE FONDER UN CLUB AMIGA. TELEPHONEZ A FRANK AU 269.85.01.78. LE DIMANCHE DE 15 A 20 H.

VDS TOUTE LA COLLECTION "FRED FISH" DISPONIBLE AU PRIX DE 8 F/DISQUE. CATALOGUE CONTRE 10 F EN TIMBRE. MR DEVULDER JEAN-PAUL 11, RUE ERNEST-RENAN 93200 SAINT DENIS.

SERVEUR MINITEL MONOVOIE SUR AMIGA. TEL : (16.1) 49.81.74.98. ENTRE 21H30 ET 10H00 SEULEMENT. PIRATES ET ARNAQUEURS S'ABSTENIR.

CH EMPLOI VENDEUR OU INFOGRAPHISTE SUR PARIS OU BANLIEUE (93). CONNAISSANCES VIDEO (BETACAM SP, GENLOCK, TITRAGE - BROADCAST TITTLER) ET INFOGRAPHIE 2D : DPAINT 4, PHOTON-PAINT 2.0, ETC. EXCELLENTE MAITRISE EN 3D RAY TRACING (ANIM ET STATIQUE) DE TURBO SILVER, SCULPT 4D, IMAGINE, VISTA PRO... CONNAISSANCES TRAITEMENTS DE TEXTES : EXCELLENCE V2.0 - PROWRITE ETC. DEMANDER PASCAL TEL : 48.69.20.50.

CH PROGRAMMEUR A2000 CONNAISSANT PARFAITEMENT TISSAGE JACQUARD POUR CREATION CAD/CAM SIMULATION TISSUS + PIQUAGE ELECTRONIQUE CARTONS. CONTACT MR: JEAN-LOUIS ESQUERRE CASILLA 17-11-4899 CCI QUITO-EQUATEUR TEL : 593.2.542137. FAX 593.2.565160.

CH POUR MES ENFANTS : CAPTAIN BLOOD FUT LEUR PREMIER JEU ILS N'ONT PAS TROUVE LES NUMEROS ET LA DISQUETTE EST HORS D'USAGE. QUI ME DONNERA OU ME VENDRA CE JEU ? TEL : (16.1) 49.46.55.87. MERCI.

ECH PROG SUR AMIGA 500 ET JE CHERCHE TOUS PROGS DE RADIO COMMUNICATIONS EN FRANCAIS. TEL : 31.34.89.60.

LE HARDWARE REFERENCE MANUAL EN VERSION FRANCAISE : UNE TRADUCTION GIGANTESQUE QUI REVELE DES DETAILS IMPORTANTS JAMAIS PUBLIES AILLEURS SUR LA PROGRAMMATION DE L'AMIGA. ENFIN ACCESSIBLE A TOUS POUR 100 FRS LES DEUX DISQUETTES. ENVOI RAPIDE COMPRIX. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

DIFFUSE LES VERSIONS FRANCAISES DE TEXTPLUS 3.02 ; MED3.1 ; ET IBEM/MSH CHACUN SUR 1 DISQUE PRET A L'EMPLOI, CHACUN 40 FRS. LES 4 VOLUMES DE LA VERSION FRANCAISE DU C-MANUAL SONT TOUJOURS DISPONIBLES POUR 40 FRS PAR VOLUME OU 150 FRS LES 4. EGALEMENT TOUT EN FRANCAIS : DKB-TRACE V 2;12 SUR DEUX DISQUES POUR 70 FRS FONCTIONNEMENT AUTOMATIQUE COMPRIS. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

ORDILEERS, CLUB AMIGA, AT, MAC, ATARI. ACTIVITES MIDI ET VIDEO. 9 BIS RUE DE GAL DE GAULLE. 59115 LEERS. SERVEUR MINITEL : 20.82.95.36 EN SEMAINE.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

Dans le cadre de sa démocratisation incessante de l'image informatique

L'ATELIER NUMERIQUE
A LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR VOTRE
"PREMIER CALIGARI"®*

* Dès le milieu des années 80, l'Atelier Numérique avait eu le flair de devenir distributeur exclusif de Caligari et d'y ajouter, mois après mois, toutes les fonctions qui en font aujourd'hui la station professionelle cohérente et complète. Capable de rivaliser avec les plus grosses machines du marché mais aussi abordable aux particuliers qu'aux entreprises. Eh bien figurez vous que Caligari avait un petit frère caché ! Et c'est encore une fois à l'Atelier Numérique que le mérite revient de l'avoir découvert et de le mettre à la disposition de tous les graphistes qui désirent s'équiper merveilleusement sans investir des sommes folles.

L'Atelier Numérique sait en effet fort bien que vous êtes nombreux à "travailler" sans but professionnel immédiat ni commande formelle. C'est donc à vous que s'adresse cette proposition : l'Atelier Numérique a décidé de commercialiser Caligari (le logiciel) pour 2.990 francs au lieu de 120.000 francs Caligari (la station). Pourtant c'est le même produit, les mêmes caractéristiques techniques, les mêmes 16 millions de couleurs et le même travail en temps réel. Seule est absente la qualité broadcast. Alors, offrez-vous Caligari (le logiciel), et entrainez-vous, formez-vous, devenez professionnel. Le jour où vous vous sentirez fin prêts à vendre vos images à une chaine de télé et que vous devrez passer à du matériel pro qualité broadcast, l'Atelier Numérique vous rembourse intégralement votre "Premier Caligari" en cas d'achat de Caligari (la station). Votre formation sur ce matériel de pointe vous aura alors juste coûté quelques mois d'immobilisation de votre argent. Un dernier conseil : quand on met les choses à la portée de chacun, il n'y en a pas forcément pour tous.

Mon "Premier Caligari" intégralement remboursé par l'Atelier Numérique le jour où j'investis dans du matériel pro !

VOUS POUVEZ AUSSI DEMANDER LA BROCHURE DE L'ATELIER NUMERIQUE - 10 AVENUE PARMENTIER 75011 PARIS METRO VOLTAIRE - SUR COUR - FAX 40.24.27.78 - TEL 40.24.17.51

ABONNEZ VOUS

Vous bénéficiez de :

- un numéro **gratuit**
(11 numéros pour le prix de 10) !

+ une reliure **gratuite !**

+ une petite annonce **gratuite !**

+ **le guide de l'environnement**

BON DE COMMANDE – ABONNEMENT A REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRES LISIBLEMENT ET A ENVOYER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A : **AMIGA REVUE. Service VPC 16, Quai J-B Clément 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : ..... Prénom : .....Vous possèdez : Amiga : 500 1000 2000
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Vous règlez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger
PS : Pour de simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque par rubrique (Abonnement ou La boutique) chacun à l'ordre d' AMIGA REVUE.

☐ **BON D'ABONNEMENT.**

"L'abonnemement ne permet pas la réception du magazine avant sa présence en Kiosque"

Oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 n°s) et je bénéficierai d'une reliure **gratuite** et d'une petite annonce **gratuite.**

Vous pouvez cumuler le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue Pratique, Guide 1991, abonnement à Amiga News Tech, disquettes COMREV... proposés dans le revue.

- ☐ France..... 300 F
- ☐ DOM - TOM étranger ..... 390 F
- ☐ DOM - TOM étranger avion .... 450 F

DOM TOM et étanger : Paiement par mandat International uniquement.

Article	Réf.	Quantité	Prix

Frais de port
(28 F jusqu'à 350 F d'achat - 36 F au dessus)

Envoi en recommandé. **TOTAL**
DOM TOM Etranger : 20 F de frais de port supplémentaires - Paiement par mandat international uniquement.

KIT TELECHARGEMENT

DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement composé d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 ..... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 ..... 59 F
Câble seul. Réf.5520 ..... 110 F

LES 4 PIN'S 145 F

Une collection de 4 pin's émaillés collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's présentés dans un écrin. .....145 FTTC
Réf. 9010

HOUSSE DE LUXE

Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
– Clavier A500/2000.Réf.9500 ..... 85 F
– Housse monit.Amiga.Réf.9530 ..... 125 F
– Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS

Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en ramasse-poussières avec ce tapis antistatique double de mousse.
– Tapis souris. Réf.9300 ..... 55 F
– Housse souris. Réf.9310 ..... 85 F
– Housse + Tapis. Réf.9320 ..... 115 F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
– Filtre écran.Réf.9800 ..... 180 F

PORTE SOURIS

Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
– Porte-souris. Réf.9450 ..... 100 F

KIT DE NETTOYAGE

Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant : mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
– Kit de nettoyage. Réf.9200 ..... 200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES

Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
– Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
– Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
– Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
– Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
– Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920..... 85 F

SUPPORT MONITEUR

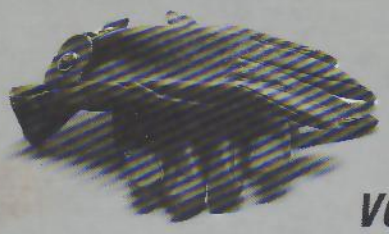
Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
– Support moniteur. Réf.9600 ..... 220 F

RELIURE

Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée, facile, mise de couleur gris clair.
– Reliure Réf.9100 ..... 80 F

FIX PAPER

La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
– Fix paper. Réf.9100 ..... 95 F



HD500 by GVP

VOTRE 500 EST UNE MACHINE PLEINE DE PROMESSES : INFOGRAPHIE, SON, VIDÉO, P.A.O., 3D ... HÉLAS, L'ÉQUIPEMENT D'ORIGINE EST LOIN DE VOUS PERMETTRE D'EXPRIMER VOTRE PASSION.

HD 500 de GVP, c'est "l'extension création" à la mesure de vos ambitions. Jusqu'à 8 méga-octets de Ram rapide pour exploiter à fond vos programmes et profiter du multitâche. Un disque dur SCSI Low Profile de 52 ou 105 méga-octets pour tout avoir à portée d'un clic de souris : logiciels, données, compilateur ...

Au coeur du contrôleur autoboot SCSI by GVP, le D.P.R.C. (Dual Port Ram Controler) développe toute la puissance D.M.A. et permet des vitesses de transfert supérieures à 3 Mo par seconde.

Mais son superbe carénage "Design 500" cache encore d'autres équipements : connecteur SCSI externe pour piloter 6 autres unités SCSI, mini-slot interne pour extensions futures et "Game Switch" pour protéger vos données des virus.

HD 500 est livré formaté, avec documentation et logiciels de configuration en français ...

C'est un GVP.

2 MEGAS GRATUITS

CIS offre 2 mégas de RAM supplémentaire à votre HD 500* si vous l'achetez avant le 31 janvier 1992. Bonne année.

*Cette offre ne s'applique qu'aux configurations sans RAM.

ACISTANCE Technique

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Distributeur exclusif GVP pour la France :
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC ● 33600 PESSAC
Tel : (16) 56 363 441 ● Fax : (16) 56 362 846

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. HD 500, COMBO 500, MiniSLOT et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Photos et caractéristiques non contractuelles.